



Albert Arifin
Felix Indrawan



TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Untuk SMA / MA



PUSAT PERBUKUAN
Kementerian Pendidikan Nasional



TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Untuk SMA / MA



PUSAT PERBUKUAN
Kementerian Pendidikan Nasional



Hak Cipta Buku ini pada Kementerian Pendidikan Nasional.
Dilindungi Undang-undang.

TEKNOLOGI

INFORMASI dan KOMUNIKASI

Untuk SMA / MA Kelas XII

Penulis:

Albert Arifin S.Kom
Felix Indrawan S.Kom

Desain Isi:

Joseph Yanto O.S

Editor:

Joseph Yanto O.S

Ukuran Buku:

17,6 x 25 cm

005
ALB
t

ALBERT Arifin

Teknologi Informasi dan Komunikasi/Albert Arifin, Felix Indrawan; editor,
Joseph Yanto.—Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan
Nasional, 2010.

x, 220 hlm.: ilus.; 25 cm

Bibliografi: hlm. 214

Indeks

Untuk SMA/MA kelas XI

ISBN 978-979-095-262-1 (no. jilid lengkap)

ISBN 978-979-095-272-0 (jil. 3b)

1. Teknologi Informasi - Studi dan Pengajaran

II. Felix Indrawan

III. Joseph Yanto

I. Judul

Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan
Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010

Diperbanyak oleh ...

Kata Sambutan

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya, Pemerintah, dalam hal ini, Departemen Pendidikan Nasional, pada tahun 2009, telah membeli hak cipta buku teks pelajaran ini dari penulis/penerbit untuk disebarluaskan kepada masyarakat melalui situs internet (website) Jaringan Pendidikan Nasional.

Buku teks pelajaran ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan dan telah ditetapkan sebagai buku teks pelajaran yang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2009 tanggal 12 Agustus 2009.

Kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada para penulis/penerbit yang telah berkenan mengalihkan hak cipta karyanya kepada Kementerian Pendidikan Nasional untuk digunakan secara luas oleh para siswa dan guru di seluruh Indonesia.

Buku-buku teks pelajaran yang telah dialihkan hak ciptanya ini, dapat diunduh (down load), digandakan, dicetak, dialihmediakan, atau difotokopi oleh masyarakat. Namun, untuk penggandaan yang bersifat komersial harga penjualannya harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Diharapkan buku teks pelajaran ini akan lebih mudah diakses oleh siswa dan guru di seluruh Indonesia maupun sekolah Indonesia yang berada di luar negeri sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Kami berharap, semua pihak dapat mendukung kebijakan ini. Kepada para siswa kami ucapkan selamat belajar dan manfaatkanlah buku ini sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan.

Jakarta, April 2010
Kepala Pusat Perbukuan

Kata Pengantar

Buku ini disusun berdasarkan Standar Isi Kurikulum yang berlaku dengan penekanan utama pada penggunaan dan pengembangan ketrampilan proses. Sehingga siswa dapat bekerja secara ilmiah dan dapat memahami konsep serta mampu memecahkan masalah. Buku ini mengacu pada pendekatan CTL (Contextual Teaching Learning) sehingga siswa dapat mengaplikasikan teori dan praktikum yang sesuai dengan aktifitasnya dalam kehidupan sehari-hari.

Buku TIK SMA/MA kelas XII ini terdiri atas 6 bab. Setiap bab memuat uraian materi, tugas, diskusi, praktikum, rangkuman, dan glosarium. Juga dilengkapi ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran yang terkait, ilustrasi ada yang berupa foto (diambil dari berbagai situs internet) dan berupa capture screen materi yang dibahas.

Selain itu juga dilengkapi Sekilas Info, Tips dan trik, serta beberapa ulasan tentang tokoh Teknologi yang terkait. Hal-hal ini dapat menambah wawasan siswa dengan informasi terkini. Buku ini juga dilengkapi dengan Uji Kompetensi yang isinya merupakan kompetensi yang harus dicapai. Pada setiap bab diberikan bahan diskusi dan presentasi hal ini dapat dijadikan bahan penilaian portofolio.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada editor yang telah banyak membantu hingga terbitnya buku ini. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Tangerang, Januari 2009

Penulis

Daftar Isi

Kata Sambutan	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Pendahuluan	ix
 BAB I Mengenal dan Mengaplikasikan Desain Grafis	
Peta Konsep	2
A. Mengenal dan Memulai CorelDRAW	3
1. Mengenal CorelDRAW	3
2. Mengenal Tools CorelDRAW12	6
B. Mengaplikasikan Dasar Desain Grafis	13
1. Membuat Logo Sederhana	13
2. Membuat Pembatas Buku	21
Rangkuman	26
Soal Evaluasi Bab 1	26
 BAB II Mengaplikasikan Desain Grafis Vektor Tingkat Lanjut	
Peta Konsep	30
A. Membuat Desain Tingkat Lanjut dengan CorelDRAW	31
1. Membuat Poster	31
a. Membuat Kapsul	32
b. Membuat Tablet	35
c. Membuat Jarum Suntik	36
2. Membuat Kartu Undangan	40
a. Bagian Depan	40
b. Bagian Dalam Pertama	43
c. Bagian Dalam Kedua	44
d. Bagian Belakang	44
e. Mencetak Kartu Undangan	45
B. Menggabungkan Gambar Vektor dan Bitmap	47
1. Menghias Foto	47
Rangkuman	50
Soal Evaluasi Bab 2	51
 BAB III Mengenal Aplikasi Photoshop	
Peta Konsep	54

A. Pemahaman dan Kegunaan Photoshop	55
B. Mengetahui Lingkungan Photoshop	56
1. ToolBox	57
2. Palette	61
3. Dasar-dasar Layer	64
4. Text	70
a. PointType	71
b. Paragraph	71
Rangkuman	78
Soal Evaluasi Bab 3.....	79
BAB IV Berkreasi dengan Photoshop	
Peta Konsep	82
A. Teknik Memotong dan Membuat Seleksi	83
1. Menggunakan Lasso Tool	84
2. Menggunakan Magic Wand Tool	86
B. Mengetahui Bentuk Vektor dan Brush	89
C. Lebih Jauh Mengenai Layer	95
Rangkuman	98
Soal Evaluasi Bab 4	99
Ulangan Umum Semester I	101
Bab V Menggunakan Perangkat Lunak Presentasi	
Peta Konsep	104
A. Pengantar	105
B. Memulai Program PowerPoint 2003	109
C. Mengetahui Lebih Dekat PowerPoint 2003	110
D. Mengetahui Ikon Microsoft PowerPoint 2003	111
E. Mengetahui Menu Dan Submenu Microsoft PowerPoint 2003	114
F. Menggunakan Menu Dan Ikon Yang Terdapat Dalam Perangkat Lunak Pembuat Presentasi	122
G. Bekerja Dengan Slide	125
- Memasukkan Gambar/clip Art Kedalam Tampilan Slide	128
- Menyisipkan Slide Baru	129

- Menggandakan Slide	129
- Memasukkan Teks Dalam Tampilan Slide View	130
- Mengatur Format Slide	130
- Menambahkan Transisi Slide	135
- Mengatur Tampilan Slide Show (set Up Show)	138
H. Bantuan (help)	140
I. Bekerja Dengan Teks	141
- Menambahkan Objek Teks	141
- Memformat Teks	141
- Menggunakan Format Painter	142
- Mengatur Letak Slide	142
- Mengatur Spasi Baris	142
J. Memodifikasi Teks	143
- Mengubah Bentuk Penulisan Huruf	143
- Mencari Dan Mengganti Teks	143
K. Bekerja Dengan Objek Gambar	144
- Membuat Slide Kosong	144
- Menyisipkan Clip Art	144
- Mengatur Objek Clip Art	145
- Menyisipkan Gambar Dengan Perintah Menu	146
L. Menyisipkan Suara Dalam Presentasi	148
M. Menambahkan Objek Wordart	148
N. Bekerja Dengan Table	150
O. Bekerja Dengan Shape	151
- Menambah Objek Panah	151
P. Membuat Link Dengan Lembar Kerja Excel	154
Q. Bekerja Dengan Grafik (chart)	155
R. Menambahkan File Video	157
S. Membuat Diagram Di PowerPoint	158
T. Membuat Hyperlink	162
U. Animasi Slide Dengan Microsoft Powerpoint 2003	163
V. Animation Trigger	166
- Kegunaan Animation Triger	166
Rangkuman	172
Soal Evaluasi Bab 5	174

Bab VI Menggunakan Perangkat Lunak Animasi	
Peta Konsep	178
A. Pengertian Flash Dan Actionscript	179
B. Keuntungan Menggunakan Flash	179
C. Menjalankan Flash	180
D. Mengenal Animasi Dengan Flash	182
- Frame by frame Animation (Animasi Frame Per Frame)	182
- Menambahkan Keyframe	182
- Membuat animasi frame per frame	183
- Tweening	183
- Shape Tweening (Animasi Perubahan Bentuk)	183
- Membuat Sebuah Shape Tween	183
- Shape hints	184
- Motion Tweening (Animasi gerak)	185
- Membuat Motion Tween	186
Latihan Praktik	187
- Menggambar Objek Bus	188
- Membuat Obyek Jalan Raya dan Pemandangan	191
- Membuat Animasi	192
- Membuat Tombol dan Action Script	193
- Mempublish Hasil Akhir	195
E. Mengubah Presentasi Power Point Ke Dalam Macromedia Flash MX ..	196
F. Memasukan Animasi Flash Ke Dalam Power Point	197
Rangkuman	198
Soal Evaluasi Bab 6	204
Ulangan Umum Semester II	206
Glosarium	209
Index	211
Lampiran	213
Daftar Pustaka	214
Kunci Jawaban	216

Pendahuluan

Buku ini disusun dengan maksud untuk memberikan Petunjuk dan Berbagai Teknik kepada siswa-siswi untuk mempermudah dalam mempelajari teori Teknologi Komunikasi dan Komputer. Secara umum buku ini disajikan dengan pendekatan kontekstual, dimana banyak contoh tugas dan diskusi bahkan latihan terkait dengan keseharian kehidupanmu.

Penyajian buku ini dijabarkan dengan prinsip **belajar bermakna**, yaitu belajar yang *mengutamakan pengertian* atau *pemahaman konsep* dan ditekankan kepada beberapa hal penting seperti:

1. **Paragraf pembangkit Minat** gambar atau foto yang dapat menarik siswa untuk mempelajari bab yang bersangkutan.
2. **Kata Kunci** adalah kumpulan kata-kata atau istilah penting yang ada pada setiap bab.
3. **Peta Konsep** memberi gambaran secara umum tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitannya antar subbab.
4. **Contextual Teaching Learning (CTL)** merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari seperti membuat puisi, data sekolah, membuat majalah dinding dan sebagainya.
5. **Gambar dan ilustrasi** membantu memperjelas materi yang dibahas.
6. **Soal-soal latihan** disajikan secara runtut dalam bentuk praktikum maupun teori.
7. **Aktifitas Siswa** merupakan aktifitas yg menarik melibatkan siswa dalam menjawab soal secara kreatif.
8. **Diskusi dan presentasi** kami sajikan untuk mengajak anda terlibat secara aktif dalam pembahasan bab yang bersangkutan. Ini juga merupakan bagian penilaian untuk portofolio.
9. **Sekilas Info** kami ambil dari berbagai media dan situs internet yang berisi informasi up to date dan relevan dengan materi pembahasan bab yang bersangkutan.
10. **Internet Link** kami rujuk supaya kalian dapat mendapat

Informasi lebih jauh ke situs tertentu di internet untuk melengkapi informasi pembahasan bab yang bersangkutan.

11. **Tokoh Teknologi** kami sajikan dari berbagai media yang berisi informasi terkini tentang Tokoh Teknologi yang berjasa dibidangnya.
12. **Ringkasan** pada akhir bab memuat hal-hal pokok yang perlu dipelajari dalam bab tersebut.
13. **Uji Kompetensi** Semester 1 dan 2 merupakan kumpulan soal untuk latihan evaluasi kemampuan anda selama 1 semester.
14. **Glosarium** adalah kamus mini yang berisi definisi dan penjelasan dari suatu istilah yang disebutkan dalam penjelasan materi.
15. **Indeks**, merupakan daftar kata kunci beserta nomor halamannya. Indeks ini diurutkan berdasarkan urutan alfabetis.

Besar harapan kami buku ini dapat memotivasi anda dalam mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sehingga mutu pendidikan teknologi informasi dan komunikasi secara keseluruhan dapat ditingkatkan.

Penulis.

1

Mengenal dan Mengaplikasikan Dasar Desain Grafis

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa mampu:

1. Memahami dan mengenal program pengolah gambar *CorelDRAW*
2. Mengetahui bagian-bagian jendela *CorelDRAW*
3. Mengetahui kegunaan tool program *CorelDRAW*
4. Memahami dan dapat membuat gambar vektor sederhana dengan *CorelDRAW*



Bagaimana cara membuat gambar seperti di samping ini?

Dengan *software* apa kita bisa mengerjakannya?

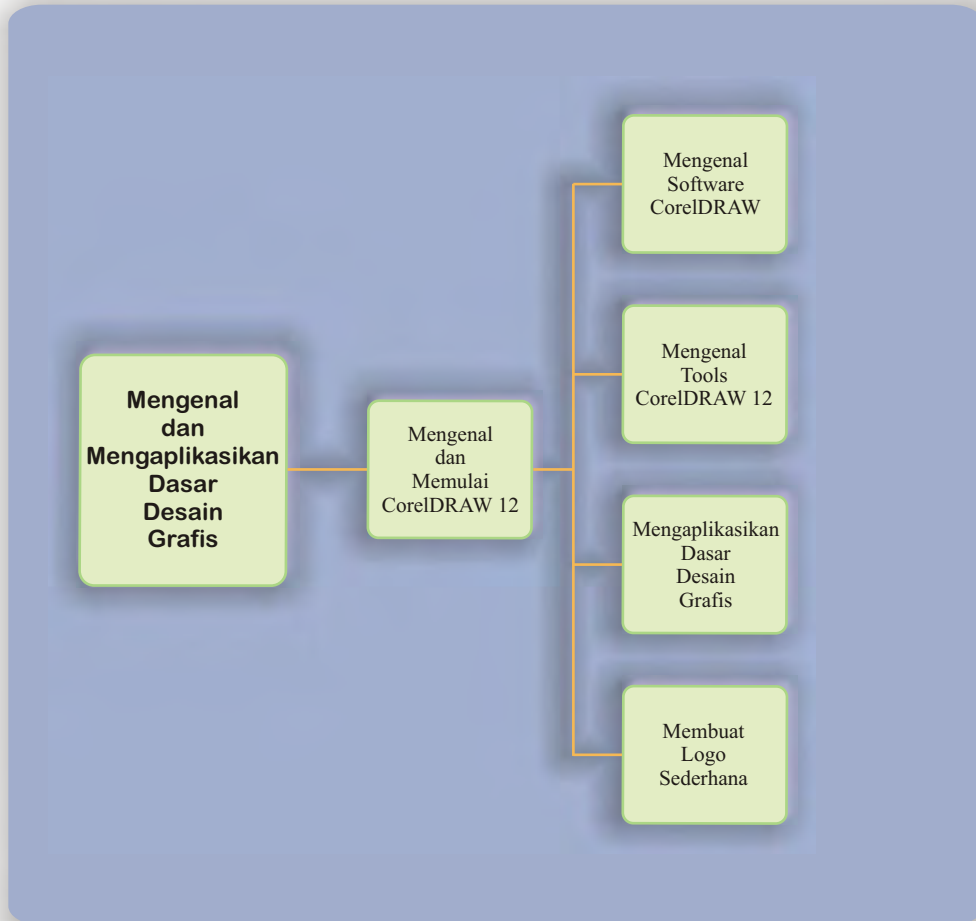
Banyak sekali poster yang kita temui di jalan-jalan, seperti poster yang ada di samping. Tentunya untuk membuat karya desain grafis seperti itu, dibutuhkan alat untuk membuatnya. Salah satu alat yang dapat kita gunakan adalah *CorelDRAW*.

Pada bab ini kita akan mengenal apa itu *CorelDRAW* dan tool apa saja yang ada di dalamnya.

KATA KUNCI

- | | | | |
|-------------|------------------|--------------|------------------|
| ■ Zoom | ■ Shape tool | ■ Knife tool | ■ Perfect Shapes |
| ■ Desain | ■ Rectangle tool | ■ Grafis | ■ Eyedropper |
| ■ Tool | ■ Ellipse tool | ■ Curve | ■ Icon |
| ■ Pick tool | ■ Text tool | ■ Poster | |

Peta konsep



Desain grafis merupakan media penyampaian informasi yang disampaikan melalui bentuk grafis sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi. Dalam kehidupan kita sehari-hari, sering kita jumpai berbagai desain grafis untuk bermacam-macam kepentingan. Contohnya logo di produk-produk yang dijual di supermarket, baliho dan poster yang dipasang di jalan, dan lain-lain. Saat membeli pakaian pun, pastinya kita memilih pakaian dengan desain gambar yang menarik. Ini membuktikan pentingnya peranan desain gambar dalam kehidupan kita.

A**Mengenal dan Memulai CorelDRAW 12**

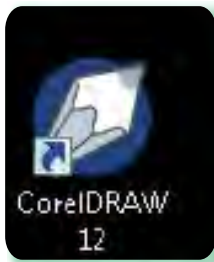
Gambar merupakan bentuk seni rupa yang paling dasar. Proses penciptaan karya seni rupa biasanya berawal dari gambar sederhana yaitu coretan pensil di atas selembar kertas.

Gambar atau sering disebut dengan citra grafis sendiri dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu gambar dengan format *vektor* dan gambar dengan format *bitmap*. Apa perbedaan dari keduanya? Gambar dengan format *vektor* dibuat dengan perhitungan matematis sehingga tidak akan pecah walaupun di besarkan ukurannya. Sedangkan gambar dengan format *bitmap* dibuat dari kumpulan titik-titik berwarna yang pada akhirnya membuat suatu bentuk gambar. Karenanya, gambar *bitmap* akan pecah ketika ukurannya dibesarkan.

Pada semester ini, kita akan mencoba untuk belajar dan membuat berbagai desain gambar *vektor* dengan *software CorelDRAW*.

1. Mengenal CorelDraw

Tentunya, sebelum kita menggunakan *CorelDRAW*, kita harus meng-*install* terlebih dahulu *software* tersebut ke dalam komputer kita. *Software CorelDRAW* yang terbaru adalah *CorelDRAW X4*, namun saat ini kita cukup memakai *CorelDRAW 12*.



Gambar 1.1
*Shortcut
CorelDRAW12*

Untuk dapat menjalankan *CorelDRAW12*, spesifikasi komputer minimal yang diperlukan yaitu:

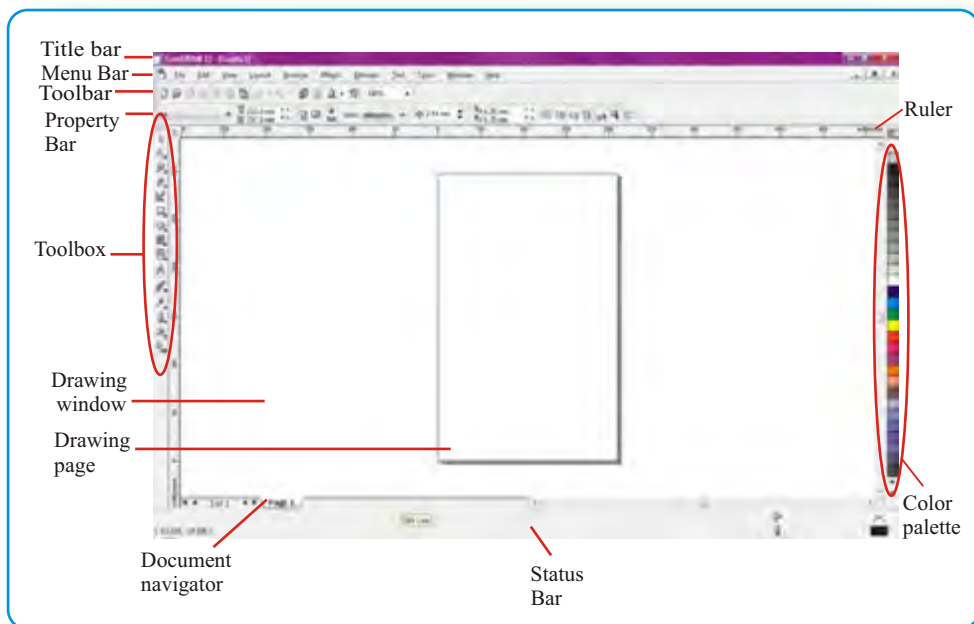
- Sistem Operasi *Windows 2000 Sp4* atau *Windows XP SP1*
- Pentium II, 200 Mhz atau lebih
- RAM 128 MB (direkomendasikan 256 MB RAM)
- Hard Disk 250 MB

Setelah *software* tersebut terpasang di komputer, kita bisa membuka dengan cara:

- Klik *start*
- Klik *programs*
- Klik *CorelDRAW 12*

Atau dengan mengklik *shortcut* yang terletak di desktop seperti gambar 1.1.

Selanjutnya, akan muncul sebuah jendela. Jendela dalam CorelDraw memiliki beberapa bagian. Untuk lebih jelasnya, lihatlah gambar 1.2.



Gambar 1.2.
Bagian-bagian jendela CorelDRAW 12

Soal 1

1. Apa yang dimaksud dengan desain grafis dan gambar?
2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis gambar!
3. Sebutkan dan jelaskan bagian-bagian pada jendela CorelDRAW 12!

Nama	Keterangan
<i>Title bar</i>	Menampilkan judul document dan menandai aktif atau tidaknya sebuah jendela.
<i>Menu bar</i>	Area yang terdiri dari perintah-perintah yang dikelompokkan dalam menu.
<i>Toolbar</i>	Kumpulan <i>icon</i> yang memiliki fungsi tertentu dan digunakan untuk mempermudah pengaksesan sebuah perintah.
<i>Toolbox</i>	<i>Toolbox</i> juga merupakan sebuah <i>toolbar</i> , tetapi <i>toolbox</i> lebih khusus digunakan untuk memanipulasi objek gambar.
<i>Property bar</i>	Digunakan untuk menampilkan dan merubah status dari <i>toolbox</i> yang aktif. Maka dari itu, <i>property bar</i> dapat berubah-ubah.
<i>Document navigator</i>	Area yang terdiri dari <i>control</i> untuk menambah halaman dan berpindah ke halaman lain dalam satu <i>file</i> .
<i>Status bar</i>	Menampilkan status objek yang sedang aktif dan posisi kursor di jendela.
<i>Drawing window</i>	Area diluar lembar kerja.
<i>Drawing page</i>	Area lembar kerja dimana setiap objek gambar yang terdapat di area tersebut dapat dicetak.
<i>Color palette</i>	Daerah yang digunakan untuk memilih warna.
<i>Ruller</i>	Berfungsi untuk menentukan posisi sebuah objek pada lembar kerja.
<i>Flyout</i>	Ditandai dengan gambar segitiga kecil di <i>toolbox</i> . Berfungsi untuk menampilkan <i>tools</i> dalam kelompok.

Tabel Daftar tombol toolbar beserta fungsinya.

2. Mengenal Tools CorelDraw 12

Setelah kita mengetahui bagian-bagian dalam jendela *CorelDRAW*, kita dapat membuat gambar dengan *toolbox* yang disediakan. Coba lihat pada tabel sebelumnya, pada kolom paling bawah, kita melihat terdapat istilah yang disebut *flyout*. Dalam sebuah *toolbox*, terdapat berbagai macam *tool* yang mempunyai fungsi yang hampir mirip. Itulah sebabnya digunakan *flyout* untuk mengelompokkan *tool* yang fungsinya hampir sama atau berhubungan.

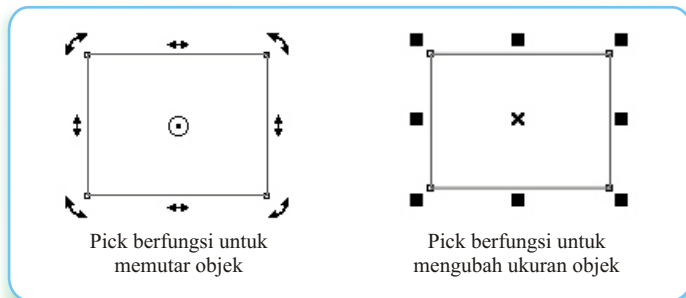
Sekarang, kita akan membahas fungsi dari *tool* dalam *toolbox* berdasarkan pengelompokannya.

a. Pick

Tool yang berbentuk seperti panah ini mempunyai fungsi utama untuk memilih objek dan memindahkan objek. Namun, bisa juga digunakan untuk memutar objek dan mengubah ukuran objek. Kita bisa melihat kegunaan *pick* pada saat itu dengan melihat perbedaan tanda pada sudut-sudut gambar yang sedang aktif.



Gambar 1.3
Pick tool










Gambar 1.4
Kegunaan pick tool

b. Shape edit

Shape edit merupakan kumpulan *tool* yang berfungsi untuk mengubah sebuah objek gambar. Misalnya memotong gambar, menghapus sebagian gambar, dan lain-lain. Terdapat 7 buah *tool*, dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Gambar 1.5
Tool yang terdapat dalam flyout Shape edit



 <i>Shape tool</i>	Digunakan untuk mengubah bentuk sebuah objek dengan menarik titik-titik pada sisi objek.
 <i>Knife tool</i>	Digunakan untuk memotong objek.
 <i>Eraser tool</i>	Digunakan untuk menghapus area gambar yang dipilih.
 <i>Smudge brush tool</i>	Digunakan untuk mengubah bentuk objek <i>vektor</i> sesuai dengan jalur yang kita buat dengan <i>tool</i> tersebut.
 <i>Document navigator</i>	Digunakan untuk mengubah sisi objek dengan menarik pada sisi-sisi objek.
 <i>Free transform tool</i>	Dengan alat ini, kita bisa mengubah objek secara bebas seperti mengubah sudut objek, ukuran objek, dan lain-lain.
 <i>Virtual segment delete</i>	Digunakan untuk menghapus bagian yang bergesekan dengan garis yang kita buat dengan <i>tool</i> ini.

c. Zoom

Zoom berkaitan dengan bagaimana pengguna dapat melihat lembar kerja dari jendela *CorelDRAW*.



Gambar 1.6
Tool yang terdapat dalam flyout zoom









 <i>Zoom tool</i>	Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja.
 <i>Hand tool</i>	Digunakan untuk menggeser lembar kerja sehingga kita dapat melihat area yang kita inginkan.

d. Curve

Fasilitas-fasilitas dalam *curve* digunakan untuk membantu pengguna dalam membuat *kurva* dan garis. Fasilitas *curve* ini terdiri atas 7 *tool* yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



Gambar 1.7
Tool yang terdapat dalam flyout curve.

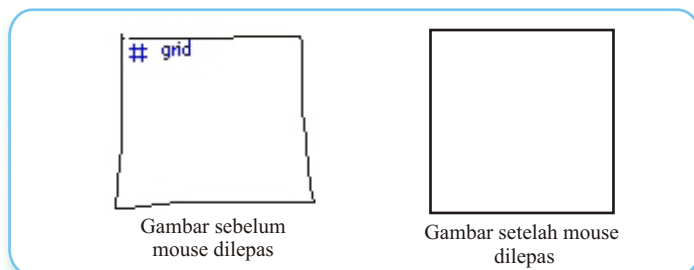
	<i>Freehand tool</i>	Digunakan untuk membuat garis, baik garis lurus maupun melengkung. Menggunakan piranti ini, sama halnya seperti ketika kita membuat garis dengan pensil di atas kertas.
	<i>Besier tool</i>	Piranti ini digunakan untuk membuat kurva.
	<i>Artistic media tool</i>	Digunakan untuk membuat objek artistik dengan <i>preset, brush, sprayer, calligraphic, dan pressure tool</i> .
	<i>Pen tool</i>	Berfungsi untuk membuat kurva atau garis lurus hanya dengan satu kali klik.
	<i>Polyline tool</i>	Berguna untuk membuat garis lurus dan kurva.
	<i>3 point curve tool</i>	Digunakan untuk membuat kurva dengan tiga titik, yaitu titik awal, titik akhir, dan titik tengah.
	<i>Interactive connector tool</i>	Digunakan untuk membuat garis sebagai penghubung antara dua buah objek.
	<i>Dimension tool</i>	Digunakan sebagai alat bantu untuk mengukur tinggi dari sebuah objek.

e. Smart Drawing Tool

Dengan menggunakan *smart drawing tool*, gambar yang kita buat akan menyesuaikan diri ke bentuk-bentuk dasar yang mendekati dengan kurva yang lebih halus. Misalkan kita membuat objek yang mirip persegi, maka setelah *mouse* dilepas, objek tersebut secara otomatis akan berubah menjadi objek segi empat.



Gambar 1.8
Smart Drawing tool



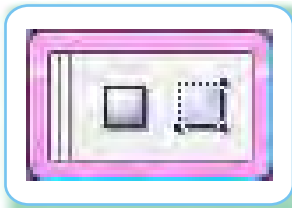
Gambar 1.9
Kegunaan Smart Drawing Tool

f. Rectangle

Dalam *rectangle*, kita bisa menemukan dua buah *tool* yaitu *rectangle tool* dan *3 point rectangle tool*. Kedua *tool* ini sama-sama mempunyai fungsi untuk membuat bentuk persegiempat. Yang membedakan dari keduanya adalah cara pemakaiannya.

g. Ellipse

Ellipse, digunakan untuk membuat bulatan, baik bulat penuh maupun oval. Seperti pada *rectangle tool*, yang membedakan antara *ellipse tool* dan *3 point ellipse tool*, juga dalam cara pemakaiannya saja.



Gambar 1.10

Tool yang terdapat dalam flyout rectangle



Gambar 1.11

Tool yang terdapat dalam flyout ellipse

Tahukah Kamu

Untuk lebih mengetahui tentang rectangle dan ellipse tool, kita akan melakukan analisa. Cobalah memulai analisa dengan membuat sebuah objek dengan tool tersebut. Untuk membantu pengamatan kalian, kalian bisa menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Apa perbedaan cara pemakaian rectangle tool dengan 3 point rectangle tool? deskripsikan dengan bahasamu.
2. Cobalah menggunakan ellipse tool atau rectangle tool dengan menekan tombol **ctrl** pada *keyboard* kalian.
 - a. apa yang terjadi? Bagaimanakan bentuk objek yang dibuat?
 - b. apa kesimpulan yang bisa kalian dapat tentang penggunaan tombol **ctrl** dalam penggambaran objek? Jawablah dengan bahasamu.
3. Tuliskan kesimpulan-kesimpulan lain yang bisa kalian dapat dari pengamatan pribadi kalian.




h. Object

Di dalam *object*, kita dapat menggunakan 3 macam *tool*, yaitu *graph paper tool*, *polygon tool*, dan *spiral tool*.



Gambar 1.12

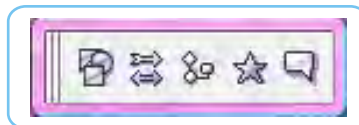
Tool yang terdapat dalam flyout object

	Graph paper tool	Digunakan untuk membuat objek seperti kertas bergaris. Akan tetapi, sering digunakan untuk membuat tabel.
	Polygon tool	Berfungsi untuk membuat bentuk dengan banyak sisi.
	Spiral tool	Digunakan menggambar spiral simetris.

i. Perfect Shapes

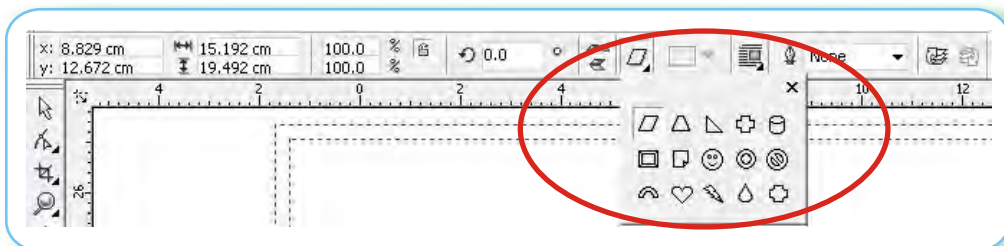
Selain dengan *rectangle tool* dan *ellipse tool*, kita bisa membuat gambar dengan *tool* yang disediakan oleh *perfect shape*. Dengan *perfect shapes*, kita bisa membuat panah dengan *arrow shapes*, membuat label dengan *banner shapes*, dan membuat kotak dialog dengan *callout shapes* secara mudah.

Gambar 1.13
Tool yang terdapat dalam *perfect shapes*



Tips and Trick

Tips: untuk mengubah bentuk dasar *shape*, kita bisa mencari bentuk-bentuk lain yang sudah disediakan oleh *CorelDRAW* dengan melihat *propertise bar*.



Gambar 1.14 Bentuk lain yang disediakan dalam *propertise bar*.

j. Text tool

Digunakan untuk membuat *text* atau paragraf di dalam lembar kerja corel.

Gambar 1.15
Text tool










k. Interactive tools

Terdapat 7 tool yang merupakan *interactive tool*, yaitu:



Gambar 1.16

Tool yang terdapat dalam flyout *interactive tools*

	<i>Interactive blend</i>	Berfungsi untuk memadukan dua buah objek yang berbeda.
	<i>Interactive contour tool</i>	Memperbanyak garis pada objek sehingga menimbulkan kesan timbul atau tenggelam pada objek.
	<i>Interactive distortion</i>	Fasilitas ini berguna untuk membuat distorsi pada objek.
	<i>Interactive drop shadow</i>	Digunakan untuk membuat bayangan pada sebuah objek.
	<i>Interactive envelope</i>	Berfungsi untuk mengubah objek dengan menarik titik-titik pada objek.
	<i>Interactive extrude</i>	Berfungsi untuk memberi efek tiga dimensi pada sebuah objek.
	<i>Interactive transparency</i>	Berfungsi membuat objek menjadi tembus pandang atau transparan.

l. Eyedropper

Dalam kelompok *eyedropper* terdapat dua macam *tool* yang saling melengkapi. *Tool* pertama adalah *Eyedropper tool*. *Eyedropper tool* yang disimbolkan dengan *icon* bergambar pipet berguna untuk mengambil properti suatu objek, seperti ukuran, warna, ketebalan garis, dan lain-lain.



Gambar 1.17

Tool yang termasuk dalam flyout *Eyedropper*

Internet Link

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang *CorelDraw*, kalian dapat mengunjungi situs web milik *CorelDRAW* di <http://www.corel.com/international.html>

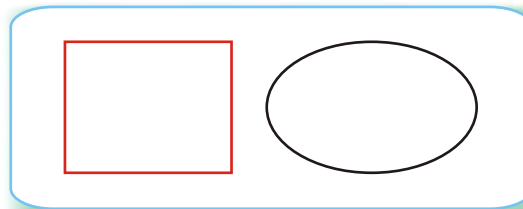
Kemudian dengan *paintbucket tool*, kita bisa menerapkan properti objek yang kita dapat dengan *eyedropper tool* tadi ke objek yang lain.

Untuk lebih jelasnya, lihatlah gambar 1.18 kemudian ikuti langkah-langkah berikut:

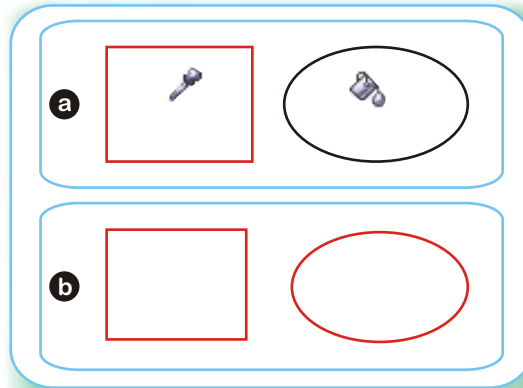
1. Buatlah dua buah objek dengan properti yang berbeda. Misalnya, objek pertama berwarna merah dengan garis tebal dan objek kedua berwarna hitam dengan garis tipis.
2. Letakkan *eyedropper tool* di atas objek yang akan diambil propertinya.
3. Klik *mouse*.
4. Pilih *paintbucket tool*.
5. Letakkan *paintbucket tool* ke objek yang akan disamakan propertinya dengan objek pertama.

Dengan *tool* ini , kita dapat mengubah properti berbagai objek sejenis tanpa perlu mengubah propertinya satu per satu.

Gambar 1.18
Objek awal



Gambar 1.19
(a) Cara menggunakan
eyedropper dan *paintbucket tool*.
(b) Hasil objek setelah
menggunakan *eyedropper*
dan *paint bucket tool*



Tugas 1

1. Buatlah sebuah logo yang mencerminkan pribadimu.
2. Simpan logo tersebut dalam format corel.
3. Buatlah langkah-langkah pembuatan logo beserta *tool-tool* apa saja yang digunakan.

B

Mengaplikasikan Dasar Desain Grafis

Kalian pasti sering melihat logo seperti contoh di bawah bukan? Bahkan, kalian pasti sering melihat logo-logo yang lain. Banyak sekali contoh penggunaan logo dalam kehidupan kita. Baik instansi maupun sebuah produk biasanya mempunyai logo yang berfungsi untuk memberi identitas bagi perusahaan atau produk mereka.

Pada sub bab sebelumnya, kita telah mengenal berbagai *tools* (piranti) yang bisa digunakan pada *CorelDRAW 12*. Maka dari itu, sekarang kita akan melangkah lebih jauh dengan mempraktekkan *tools* tersebut untuk membuat gambar sederhana yang secara khusus. Pada sub bab ini, kita akan belajar membuat sebuah logo.



Gambar 1.20.
Contoh logo dalam kehidupan sehari-hari

1. Membuat Logo Sederhana

Sebagian besar dari kalian pasti pernah menonton film *The Incredibles* bukan? Seperti halnya dengan film kepahlawanan lain, tokoh pada film ini juga mengenakan kostum berlogo. Nah, logo pertama yang akan menjadi percobaan kita adalah logo dalam film *The Incredibles* seperti pada gambar 1.21



Gambar 1.21
Logo film The Incredibles

Untuk membuat logo seperti gambar 1.21, kita hanya memerlukan beberapa *tool*, diantaranya:

1. *Pick tool*
2. *Ellipse tool*
3. *Knife tool*
4. *Text tool*
5. *Interactive envelope tool*
6. *Shape tool*
7. *Rectangle tool*

Langkah 1:

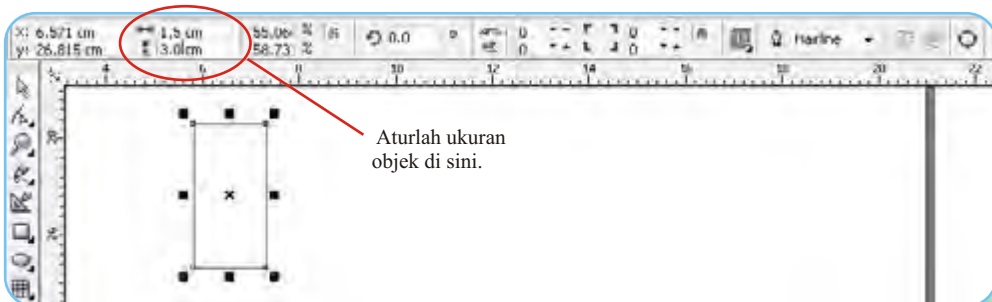
Bukalah *CorelDraw12*. Setelah jendela corel terbuka, buatlah lembar baru dengan cara klik *icon new* pada *toolbar*, atau tekan *ctrl+N* pada *keyboard* atau jika kalian menemui jendela seperti pada gambar 1.22, tekan gambar yang diberi tanda lingkaran.



Gambar 1.22
Tampilan awal jendela
CorelDRAW 12

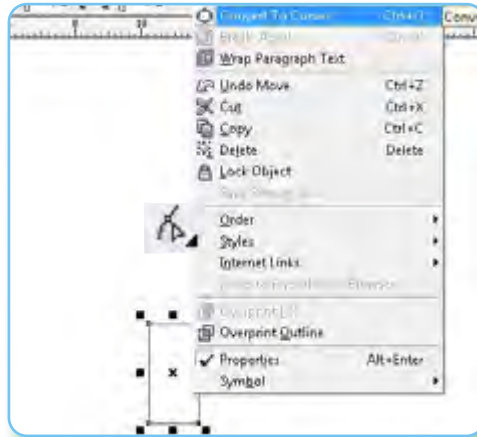
Langkah 2:

Pertama-tama, kita akan membuat huruf i. Kita tidak membuat huruf tersebut dengan *text tool*, tetapi kita buat dengan *rectangle tool* dan *ellipse tool*.



Gambar 1.23 Cara mengatur ukuran objek

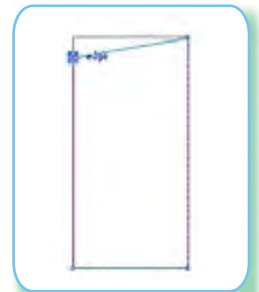
1. Klik *rectangle tool*.
2. Buatlah sebuah persegi, kira-kira berukuran 1.5 x 3 cm.
3. Klik *pick tool* ke objek persegi yang telah dibuat, kemudian klik kanan pada *mouse*. Setelah itu, pilih *convert to curve*. Jika kurang mengerti, lihatlah gambar 1.23 dan 1.24. Setelah itu, klik pada *shape*.



Gambar 1.24
Cara mengonversi objek menjadi sebuah kurva

Langkah selanjutnya, pilih *ellipse tool*. Buatlah dua buah lingkaran. Lingkaran pertama berukuran 1.62 x 1.62 cm dan lingkaran ke dua berukuran 0.85 x 0.85 cm. Letakkan lingkaran yang lebih kecil di dalam lingkaran yang lebih besar dengan *pick tool*, kemudian letakkan kedua lingkaran itu tepat di atas objek persegi.

Jika gambar yang kalian buat telah sama seperti gambar 1.26, kalian boleh melaju ke langkah berikutnya.

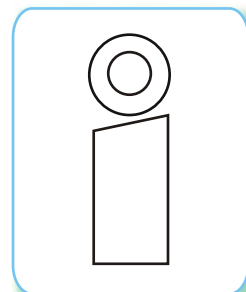


Gambar 1.25
Cara mengubah bentuk objek dengan *shape tool*

Langkah 3:

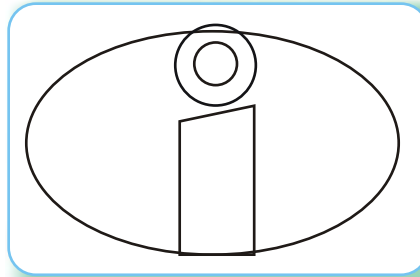
Saat ini kita akan membuat latar dari logo tersebut. Caranya:

1. Klik *ellipse tool*.
2. Buatlah objek *ellipse* dengan ukuran 7.5 x 4.5.
3. Letakkan *ellipse* tersebut di tengah objek sebelumnya seperti gambar 1.27.
4. Klik *ellipse tool*.
5. Buatlah objek *ellipse* yang lebih kecil dengan ukuran 5.7 x 3.5 cm.
6. Klik *knife tool*.
7. Klik satu kali pada kotak kecil yang terdapat pada tengah atas *ellipse*, kemudian klik pada kotak kecil yang muncul pada tengah bawah *ellipse* sehingga memotong *ellipse* menjadi dua bagian yang sama luasnya.

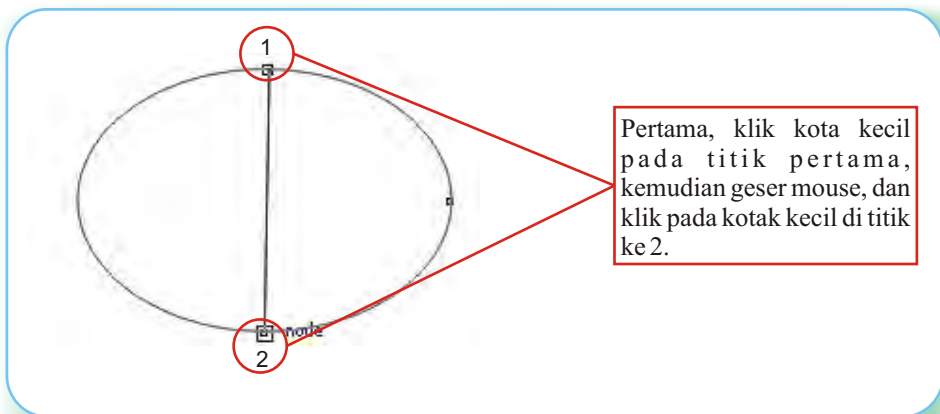


Gambar 1.26
Posisi peletakan objek lingkaran dan persegi

Gambar 1.27
Posisi peletakan objek ellipse

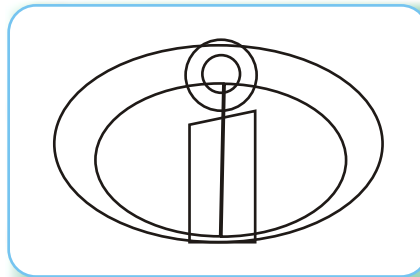


Untuk lebih jelas, lihatlah gambar 1.28



Gambar 1.28 Cara menggunakan knife tool

Gambar 1.29
Posisi peletakan ellipse

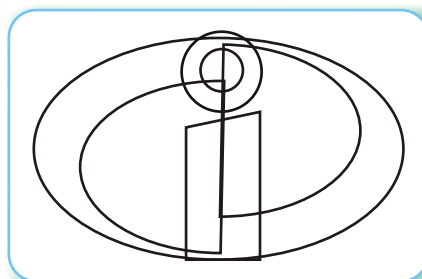


8. Letakkan *ellipse* yang telah terpotong ke tengah-tengah objek sebelumnya, seperti pada gambar 1.29.
9. Geser setengah bagian kanan *ellipse* kecil yang telah terpotong ke atas, kira-kira sampai di sisi atas *ellipse* yang lebih besar. Jika pergeseran *ellipse* tadi menghasilkan rongga, tekan **ctrl+ tanda panah ke kiri** pada *keyboard* untuk memperkecil jarak.

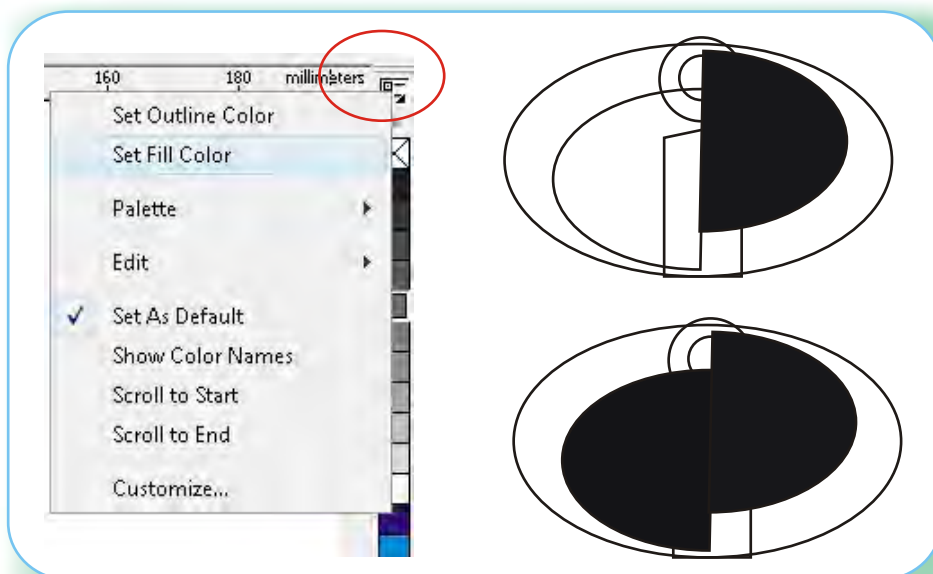
Langkah 4 :

Logo yang kita buat sudah hampir selesai. Langkah selanjutnya adalah mewarnai dan merangkai objek sehingga bisa terlihat sebagai suatu objek utuh.

1. Klik objek setengah lingkaran dengan *pick tool*.
2. Klik kanan pada objek, kemudian klik pada *color palette* di bagian paling atas, lalu klik *set fill color* untuk mewarnai isi objek atau *set outline color* untuk mewarnai garis pada objek.
3. Setelah itu, ubah warna kedua objek setengah lingkaran menjadi hitam.



Gambar 1.30
Hasil penggeseran sebagian ellipse

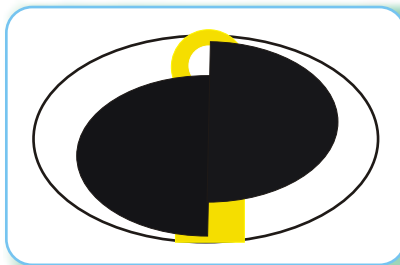


Gambar 1.31 *Cara mewarnai objek*

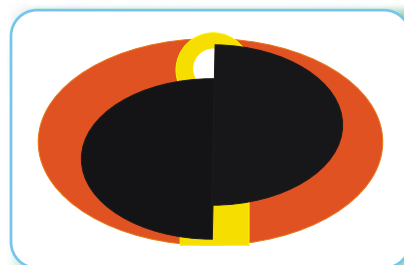
4. Isi pula warna persegi panjang dan lingkaran di atasnya dengan warna kuning dan garis kuning.
5. Isi warna lingkaran yang lebih kecil dengan warna putih dan garis putih.
6. Isi warna *ellipse* besar di belakang dengan warna orange dan garis orange.
7. Terakhir adalah membuat objek setengah lingkaran yang berada di belakang objek persegi.

Klik objek setengah lingkaran dengan *pick tool*, klik kanan pada objek tersebut, kemudian pilih *order behind*.

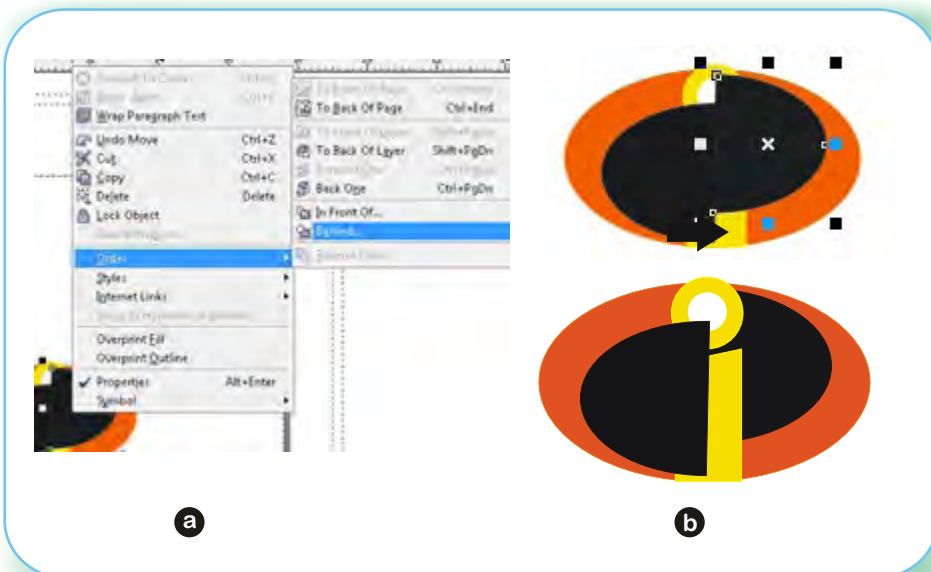
Setelah itu, akan muncul tanda panah. Letakkan tanda panah itu pada objek persegi untuk membuat objek setengah *ellipse* tadi berada di belakang objek persegi.



Gambar 1.32
Proses pewarnaan objek



Gambar 1.33
Proses akhir pewarnaan objek



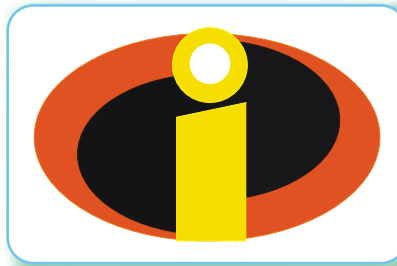
Gambar 1.34
(a) Cara membuat objek di belakang objek yang lain.
(b) Hasil pembuatan objek di belakang objek.

Lakukan juga langkah yang sama pada objek setengah *ellipse* sebelah kiri sehingga objek menjadi seperti gambar 1.35.

Langkah 5:

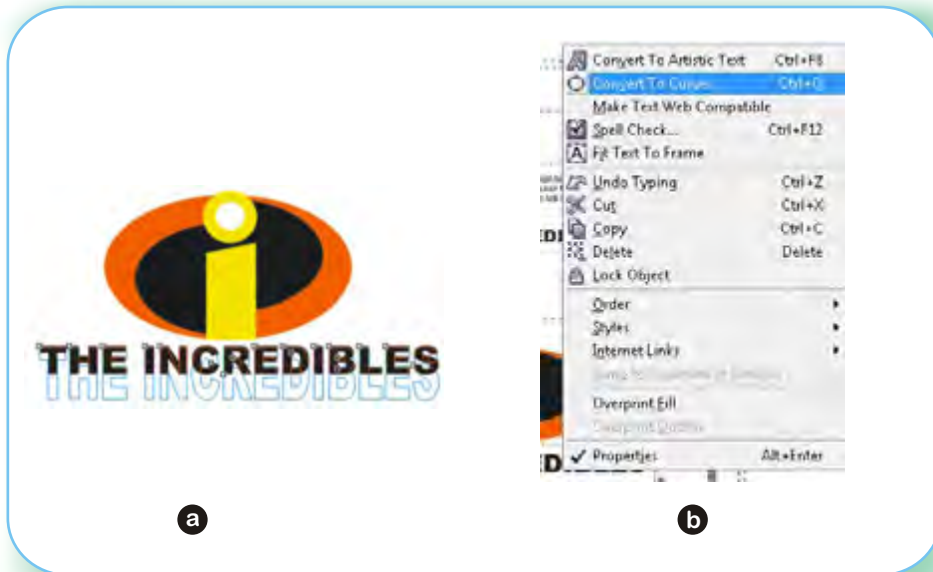
Pada langkah kelima ini kita akan membuat teks di bawah logo Incredibles.

1. Klik *text tool*.
2. Letakkan *text tool* di lembar kerja, kemudian ketikkan tulisan “THE INCREDIBLES”. Setelah itu, atur ukuran *text* menjadi 34 dengan jenis text “*ARIAL BLACK*”, kemudian klik *pick tool*, kemudian klik kanan pada *text*, lalu pilih *convert to curves*.
3. Perpanjang *text* dengan menarik titik yang berada di tengah bawah tulisan “THE INCREDIBLES”.
4. Pilih *interactive envelope tool*, kemudian klik tulisan “THE INCREDIBLES”.



Gambar 1.35

Hasil objek setelah kedua potongan *ellipse* diletakkan dizbelakan huruf *i*



Gambar 1.36

- (a) Cara memanjangkan teks setelah teks dikonversi menjadi kurva.
(b) Cara mengonversi teks menjadi kurva.

5. Klik kotak kecil pada tengah atas lalu tarik ke bawah sehingga *text* melengkung di tengah. Selanjutnya, tarik panah di pojok kiri atas *text* ke tengah-tengah *text*. Demikian juga dengan panah di ujung kanan atas.



Gambar 1.37
Cara menggunakan envelopes tool



Gambar 1.38
Cara melengkungkan teks

Langkah terakhir, letakkan *text* tepat di bawah logo. Akhirnya, selesai sudah logo yang kita buat. Mudah bukan?

Langkah 6:

Simpan hasil pekerjaan yang telah dibuat. Untuk menyimpan, klik *file*, lalu *save as* atau klik gambar disket. Dapat juga dilakukan dengan menekan *ctrl+S* pada *keyboard*. Beri nama pada pekerjaan kita, klik *Save*.



Gambar 1.39
Cara melengkungkan teks dengan envelopes tool



Gambar 1.40
Hasil akhir logo

Gambar 1.41
Icon Save



Hasil yang tersimpan dalam format corel, tidak bisa dibaca tanpa menggunakan *software* corel. Jika kita ingin hasil pekerjaan kita bisa dilihat dengan *software* pada umumnya, simpan dalam citra *bitmap* dengan format **JPEG** atau **JPG**.

Caranya:

1. Klik *file*.
2. Klik *Export*.
3. Beri nama pada pekerjaan kita.
4. *Save*.

Tips and Trick

Agar objek tidak mudah terlepas dan menjadi satu kesatuan yang utuh, kita dapat melakukan *grouping*. Caranya, klik *pick tool*, pilih area gambar yang akan disatukan dengan menarik *pick tool* sebesar area yang dipilih. Klik kanan pada objek, kemudian pilih *group*.



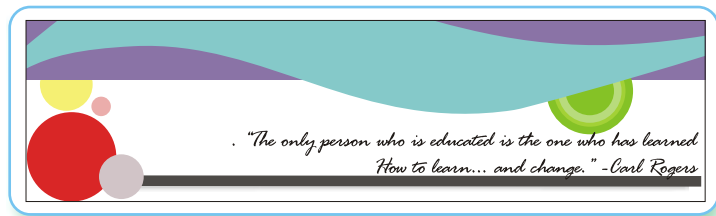
Gambar 1.42
Cara melakukan grouping

2. Membuat Pembatas Buku

Setelah kita belajar membuat logo pada sub bab yang lalu, pada pertemuan ini dan pertemuan selanjutnya kita akan tetap mempelajari *CorelDRAW* dengan melakukan aktivitas dan diharapkan kita mendapat banyak pengetahuan lebih dengan mempraktikkannya, atau sering disebut dengan “*learning by doing*”. Kali ini kita akan membuat sebuah pembatas buku yang sederhana. *Tool* yang digunakan untuk membuat pembatas buku seperti gambar 1.43 yaitu:

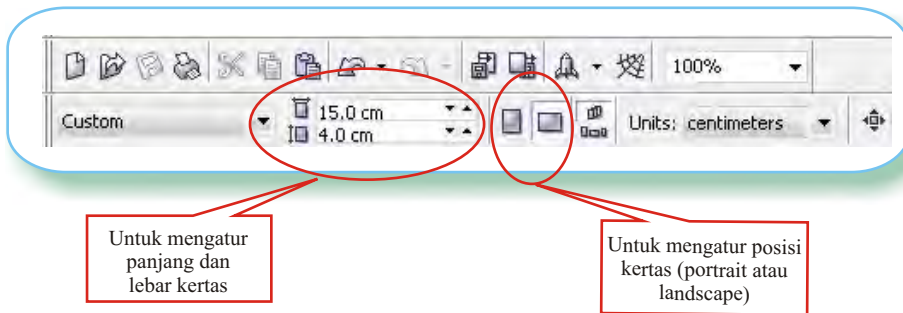
1. *Pick tool*
2. *Rectangle dan Ellipse tool*
3. *Text tool*
4. *Shape tool*
5. *Knife tool*
6. *Interactive contour tool*
7. *Freehand tool*
8. *Interactive drop shadow tool*

Gambar 1.43
Pembatas buku



Langkah 1:

Bukalah lembar kerja *CorelDRAW*, kemudian atur posisi kertas menjadi *landscape* dan lebar kertas secara manual sebesar 15 x 3 cm.



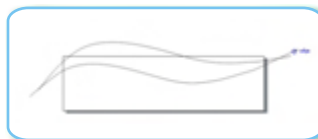
Gambar 1.44 Cara mengatur ukuran dan posisi kertas

Langkah 2:

1. Buatlah dua garis lengkung dengan *freehand tool*. Garis lengkung yang pertama seperti garis di bawah ini. Kemudian, garis lengkung yang kedua di letakkan di bawah garis lengkung pertama seperti dibawah ini.
2. Satukan kedua kurva menjadi satu objek baru. Gunakan *pick tool* untuk memilih kedua kurva sekaligus dengan menarik *mouse* sehingga garis putus-putus yang terbentuk mengelilingi kedua kurva, kemudian lepaskan *mouse*.



Gambar 1.45
Pembuatan kurva



Gambar 1.46
Posisi kurva kedua



Gambar 1.47
Cara memilih kedua kurva secara langsung

Lihat *properties bar*, lalu pilih *weld*.

Gambar 1.48
Letak weld dalam propertise bar



Satukan kedua ujung objek. Letakkan *shape tool* pada ujung kurva pertama, kemudian tarik ke ujung kurva kedua. Lakukan juga pada ujung bagian yang lain.

3. Rapikan objek

Potong bagian yang keluar dari lembar kerja dengan *knife tool*.

Kemudian, hapus bagian di luar lembar kerja yang telah terpotong.



Gambar 1.49
Proses penyatuan ujung-ujung kurva



Gambar 1.50
Cara memotong objek.



Gambar 1.51
Hasil objek setelah dirapikan

4. Beri warna biru pada garis dan isi objek pertama.

Langkah 3:

Buatlah persegi panjang berukuran 15 x 1.3 cm.

Beri warna ungu pada garis dan isi objek, kemudian letakkan objek tersebut di belakang objek pertama yang tadi telah kita buat.

Langkah 4:

1. Buatlah empat buah lingkaran dengan *ellipse tool*.

Untuk membuat lingkaran, tarik *mouse* bersamaan dengan menekan tombol **Ctrl**.

2. Atur ukuran dan susunlah lingkaran seperti gambar 1.53.



Gambar 1.52
Hasil objek setelah ditambah objek persegi dan diberi warna



Gambar 1.53
Letak penyusunan lingkaran

3. Beri warna kuning pada lingkaran pertama, merah pada lingkaran ke-2, abu-abu pada lingkaran ke-3, dan merah muda pada lingkaran ke-4. Atau kalian juga boleh memberi warna yang berbeda sesuai dengan kreatifitasmu.

4. Letakkan lingkaran pertama di belakang objek persegi panjang.



Gambar 1.54
Posisi lingkaran setelah diberi warna.

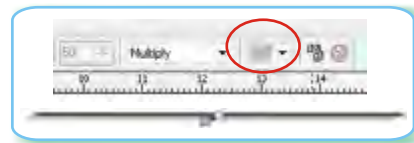
Langkah 5:

1. Buatlah garis lurus ke kanan dengan *freehand tool*. Klik *mouse* satu kali pada satu bagian, kemudian geser *mouse* ke kanan tanpa perlu menekan tombol. Jika garis sudah lurus, klik *mouse* satu kali lagi.
2. Atur ketebalan garis setebal 1,4 mm pada *property bar*.
3. Berikan bayangan menggunakan *interactive drop shadow tool*. Klik *drop shadow tool*, kemudian pada *propertise bar* atur warna dengan bayangan menjadi abu-abu yang lebih muda, lalu serongkan panah ke sebelah kiri seperti pada gambar 1.56.



Gambar 1.55

Cara mengatur ketebalan garis melalui *propertise bar*



Gambar 1.56

Cara menggunakan *Interactive drop shadow tool*

4. Letakkan garis pada belakang lingkaran ke 3.

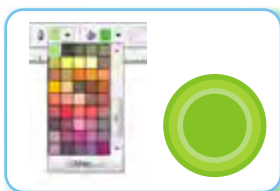


Gambar 1.57

Posisi peletakan garis

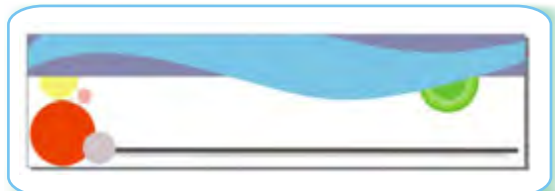
Langkah 6:

1. Buatlah lingkaran dengan *ellipse tool*, atur ukuran lingkaran sebesar 1.74 cm dan ketebalan garis setebal 1.0 mm. Kemudian, isi dengan warna hijau muda dan beri warna hijau tua pada garisnya.
2. Beri lapisan tambahan pada lingkaran dengan *interactive contour tool*. Klik *interactive contour tool*, atur warna pada *properties* sehingga objek lingkaran tadi berubah seperti lingkaran gambar 1.58.
3. Letakkan lingkaran tersebut dibelakang objek persegi panjang. Untuk lebih jelas, lihat gambar 1.59.



Gambar 1.58

Cara mengaur warna melalui *propertise bar*



Gambar 1.59

Posisi peletakan lingkaran

Langkah 7:

1. Buatlah tulisan dengan *text tool*.
2. Ketik kalimat di bawah ini

“The only person who is educated is the one who has learned
How to learn... and change.” -Carl Rogers

Kalian juga boleh memberi kalimat lain yang kalian ingat.
Dapat berupa kalimat motivasi, ayat-ayat kitab suci atau
yang lain.

3. Letakkan teks di atas garis yang telah kita buat sebelumnya.
4. Atur jenis *font* dengan huruf yang kalian sukai. Disarankan menggunakan jenis huruf latin. Atur juga ukuran teks sehingga dapat ditampilkan dengan baik.

Langkah 8:

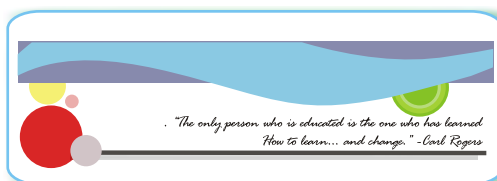
Buatlah *frame* pada pembatas buku kalian agar ketika dicetak, dapat dipotong dengan mudah.

1. Klik *rectangle tool*.

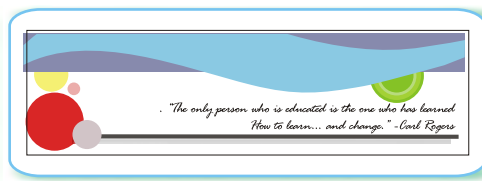
Atur ukuran sebesar 15 x 4 cm (sama dengan ukuran lembar kerja).

Beri garis berwarna hitam dan hilangkan warna persegi jika ada.

Dengan menambahkan frame pada pembatas buku kita, jadilah pembatas buku tersebut.



Gambar 1.60
Hasil pembatas buku setelah
ditambah dengan teks



Gambar 1.61
Hasil akhir pembatas buku
setelah diberi frame

Tugas 2

1. Buatlah pembatas buku dengan desain yang berbeda.
2. Cobalah membuat pembatas buku tersebut dengan *tool* baru yang belum pernah diajarkan sebelumnya.
2. Simpan pekerjaanmu dalam format corel.
3. Buatlah langkah-langkah pengerjaan beserta *tool-tool* apa saja yang digunakan dan kesimpulan yang didapat dari tool baru yang digunakan.

Rangkuman


1. Desain grafis merupakan media penyampaian informasi melalui bentuk grafis sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi.
2. Gambar atau sering disebut dengan citra grafis sendiri dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu gambar dengan format *vektor* dan gambar dengan format *bitmap*.
3. Citra *vektor* dimodelkan oleh program sebagai deskripsi matematis untuk menentukan posisi, lebar, dan arah bagaimana sebuah garis digambarkan. Pada citra *vektor*, objek dibentuk dari kumpulan garis.
4. Citra *bitmap* terdiri kumpulan titik berwarna yang membentuk suatu gambar.
5. Program CorelDRAW digunakan untuk membuat gambar dengan citra *vektor*.

Soal Evaluasi Bab 1

A. Pengecekan Konsep

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- 1 Pada jendela *CorelDRAW*, judul sebuah dokumen yang sedang aktif ditampilkan dalam ...
 - a. *Menu bar*
 - b. *Window bar*
 - c. *Title bar*
 - d. *Tool bar*
- 2 Di bawah ini merupakan fasilitas yang digunakan untuk membuat kurva, kecuali ...
 - a. *Freehand tool*
 - b. *Interactive envelope tool*
 - c. *Bezier tool*
 - d. *Pen tool*
- 3 Tool yang sering digunakan untuk membuat tabel adalah ...
 - a. *Graph paper tool*
 - b. *Table tool*
 - c. *Rectangle tool*
 - d. *Polygon tool*
- 4 Posisi kertas dapat diatur secara mendatar atau disebut dengan posisi ...
 - a. *portrait*
 - b. *landscape*
 - c. *layscale*
 - d. *horizontal*
- 5 Fasilitas yang digunakan untuk membuat bayangan pada sebuah objek adalah ...
 - a. *Interactive blend tool*
 - b. *Interactive shadow tool*
 - c. *Interactive contour tool*
 - d. *Interactive transparency tool*
- 6 Program *CorelDRAW* digunakan untuk membuat gambar dengan citra berformat ...
 - a. *grafis*
 - b. *vektor*
 - c. *bitmap*
 - d. *raser*

- 7 Kelompok tool dalam sebuah *toolbox* yang ditandai dengan segitiga kecil disebut ...
a. *toolbar*
b. *flyout*
c. *propertise bar*
d. *menu bar*
- 8 Fasilitas yang berfungsi untuk mewarnai isi sebuah objek adalah ...
a. *Pick tool*
b. *Eyedropper tool*
c. *Fill tool*
d. *Outline tool*
- 9 Untuk menginstall program *CorelDRAW*, sisa minimal *HardDisk* yang diperlukan sebesar ...
a. 128MB
b. 250MB
c. 250GB
d. 200KB
- 10 Gambar di samping ini  adalah *icon* dari ...
a. *Interactive countour tool*
b. *Shape tool*
c. *Interactive envelope tool*
d. *Artistic media tool*

B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

- 1 Sebutkan 2 jenis format gambar dan jelaskan perbedaannya!
- 2 Sebutkan dan jelaskan fungsi dari setiap *tool* yang termasuk dalam *Interactive tools*!
- 3 Sebutkan bagian-bagian dari jendela *CorelDRAW*!
- 4 Jelaskan cara untuk membuat dua buah kurva menjadi satu objek baru!
- 5 Bagaimana cara membuat sebuah objek berada di belakang atau di depan objek yang lain?
- 6 Sebutkan dua buah pengolah citra atau gambar selain *CorelDRAW*!
- 7 Apa fungsi tombol **Ctrl** dalam pembuatan sebuah objek?
- 8 Jelaskan cara membuat bayangan pada sebuah objek!
- 9 Sebutkan kegunaan dari *propertise bar*!
- 10 Sebutkan fungsi *eyedropper tool* dan *paint bucket tool* beserta cara penggunaannya!

C. Aktifitas Siswa

Buatlah gambar di bawah ini dengan menggunakan program *CorelDRAW*.



Buatlah setiap objek yang sama bentuknya cukup 1 kali saja lalu *copy*. Simpanlah dengan nama: Andrea-Proyek Bab1.cdr, misalnya, gantilah kata Andrea dengan namamu.

2

Mengaplikasikan Desain Grafis Vektor Tingkat Lanjut

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa mampu:

1. Memahami dan Mengaplikasikan *CorelDRAW* lebih dalam
2. Mengerti dan mampu membuat kreasi desain untuk keperluan sehari-hari.
3. Mampu membuat desain dengan baik
4. Memahami dan mampu mengabungkan gambar *bitmap* dan gambar *vektor* dengan baik.



Dapatkan kamu membuat gambar di samping ini dengan *vector*?

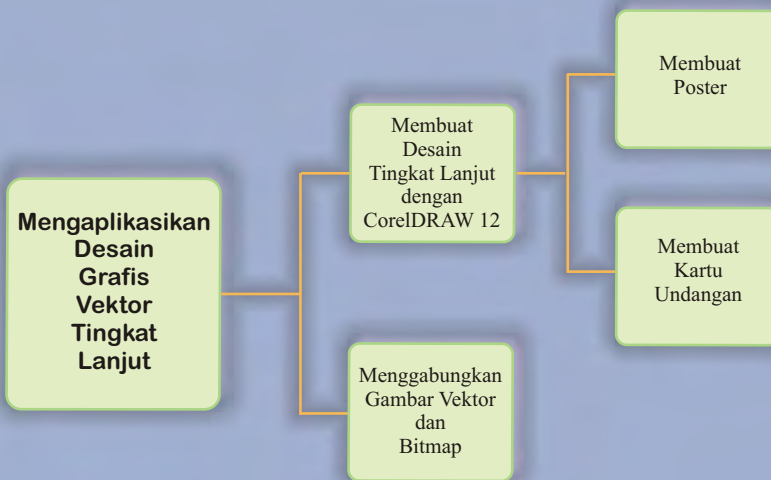
Kita dapat membuat gambar *vektor* sesuai dengan keinginan kita dengan bantuan *CorelDRAW*.

Pada bab ini, kamu akan mempelajari lebih lanjut mengenai desain grafis dengan menggunakan *CorelDRAW*. Pastikan kamu bisa menggambar seperti contoh di samping ini.

KATA KUNCI

- | | | |
|----------------------------|----------------------|----------------|
| ■ Bitmap | ■ Vektor | ■ Flyout Fill |
| ■ Objek | ■ Eraser Tool | ■ Pointer |
| ■ Interactive Extrude Tool | ■ Break Curves Apart | ■ Basic Shapes |
| ■ Envelopes Tool | ■ Freehand Tool | ■ Format |

Peta konsep



Kita semua tahu bahwa dalam kehidupan kita sehari-hari, desain grafis tidak pernah lepas dari kehidupan kita. Saat ini, terdapat berbagai macam aplikasi desain grafis. Berbagai pembuat *software* terus bersaing untuk membuat aplikasi grafis yang dapat memudahkan para pengguna aplikasi untuk mendesain gambar dan memadukan gambar dengan animasi. Terdapat beberapa aplikasi grafis yang telah dikenal oleh komunitas desain grafis seperti *CorelDRAW*, *AutoCAD*, *3D-Max*, *Adobe (Photoshop, ImageReady, Illustration)*, *Macromedia (FireWorks, Flash, Director)*, dan sebagainya.

Pada bab yang lalu, kita telah mengenal *CorelDRAW* dan mempraktikkan beberapa desain sederhana. Pada pembahasan kali ini, kita akan membuat desain grafis lebih lanjut menggunakan aplikasi grafis *CorelDRAW*.

A

Membuat Desain Tingkat Lanjut dengan CorelDRAW

Pada bab kedua ini, kita akan lebih jauh mengenal *CorelDRAW* dan mempraktikkan *tool-tool* lain yang belum kita gunakan sebelumnya dengan membuat poster dan kartu undangan. Kita juga akan menggabungkan citra *vektor* dengan citra *bitmap*.

1. Membuat Poster

Poster yang akan kita buat saat ini bertemakan “Anti Narkoba”. Contoh poster yang akan dibuat seperti gambar 2.1



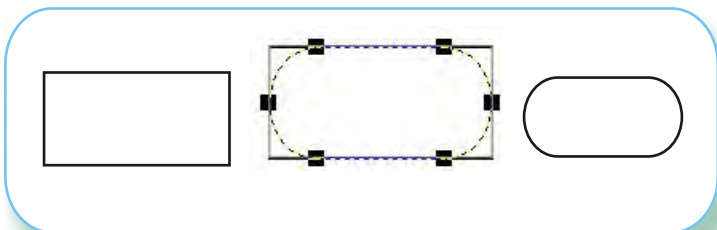
Gambar 2.1
Contoh poster “Anti Narkoba”.

Namun, tidak seperti latihan-latihan sebelumnya, di bab ini kami hanya akan memberi tutorial tentang pembuatan objek. Masing-masing dari kalian dapat berkreasi dan menyusun hasil karya kalian sesuai dengan kreatifitas dan keinginan kalian.

Jadi, seperti terpampang di contoh poster pada gambar 2.1, kalian akan mengikuti cara membuat kapsul, tablet, dan jarum suntik saja.

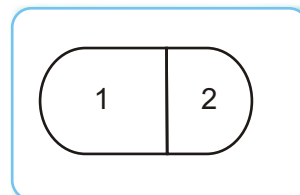
a. Membuat Kapsul

1. Buatlah sebuah persegi panjang dengan perbandingan sisi 2:1.
2. lengkungkan rusuk persegi panjang tersebut menggunakan *shape tool*.

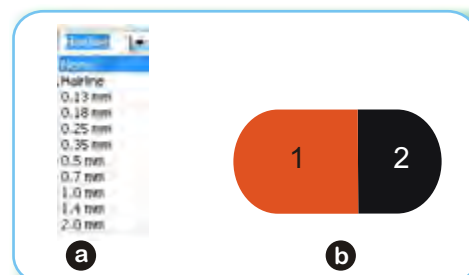


Gambar 2.2
Cara melengkungkan rusuk persegi panjang

3. Potong persegi panjang tersebut menjadi dua menggunakan *knife tool*. usahakan potongan 1 sedikit lebih panjang seperti pada gambar 2.3.
4. Isi warna potongan 1 dengan warna orange. Kemudian isi warna potongan 2 dengan warna hitam. Hilangkan warna garis pada kedua potongan.

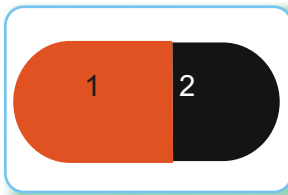


Gambar 2.3
Hasil objek setelah dipotong dengan *knife tool*

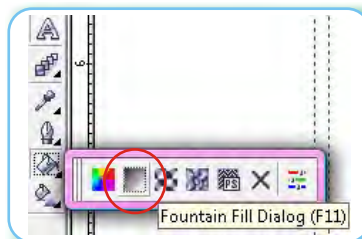


Gambar 2.4
(a) Cara menghilangkan garis.
(b) Hasil objek

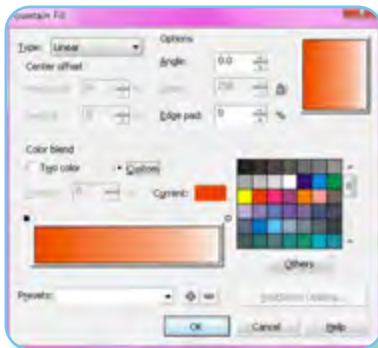
5. Untuk membuat kesan nyata pada objek kapsul yang akan kita buat, kita perlu mengubah potongan 2 menjadi sedikit lebih ramping sehingga timbul kesan potongan 2 masuk di dalam potongan 1. Hasilnya bisa dilihat pada gambar 2.5
6. Objek tersebut sudah hampir jadi. Ada satu langkah lagi yang perlu dilakukan agar objek tersebut terlihat seperti objek 3 dimensi. Untuk itu, kita hanya akan memanipulasi pada bagian warna saja. Pilih potongan 1, kemudian pilih *fountain fill* dialog pada *flyout fill*. Setelah itu, akan muncul kotak dialog seperti pada gambar 2.7.



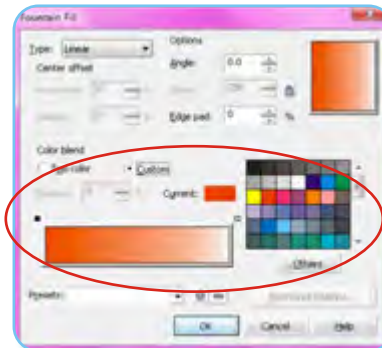
Gambar 2.5
*Objek kapsul setelah
potongan 2 diperkecil*



Gambar 2.6
Fountain fill dialog



Gambar 2.7
Kotak dialog fountain fill



Gambar 2.8
*Jendela fountain fill
setelah color blend
dipilih custom*

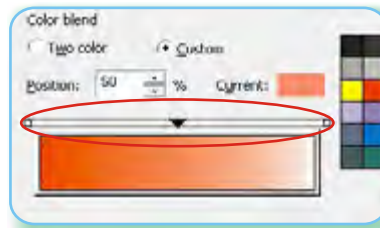
Lihat *option*, ubah nilai *edge* menjadi 270. Lihat *color blend*, kemudian pilih *custom*. Setelah itu, jendela akan sedikit berubah menjadi seperti berikut.

Letakkan *mouse* di tengah-tengah kedua kotak kecil di atas persegi berwarna. Klik di tempat itu sampai muncul tanda segitiga, kemudian atur *position* menjadi 50, seperti terlihat pada gambar 2.9.

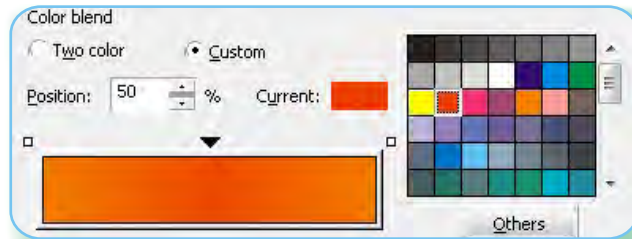
Kita lihat pada gambar 2.9, terdapat tiga tanda, yaitu dua buah kotak dan satu buah segitiga. Jika kita ingin memilih warna di pojok kanan, kita harus menekan *mouse* di bagian kotak kecil yang paling kanan sampai kotak itu berubah warna menjadi hitam. Demikian juga ketika kita akan memilih warna di tengah atau di bagian kiri. Itulah kegunaan tanda-tanda tersebut.

Sekarang, ubahlah warna di bagian kanan sama dengan warna di bagian kiri (orange). Kemudian, klik bagian tengah (tanda segitiga), lalu ubah warnanya menjadi orange yang lebih tua.

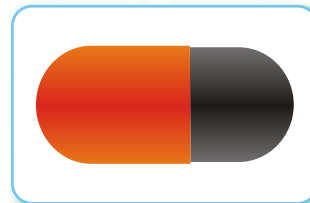
Gambar 2.9
Color blend untuk membuat titik gradasi tambahan



Gambar 2.10
Pengaturan warna



Gambar 2.11
Hasil akhir objek kapsul

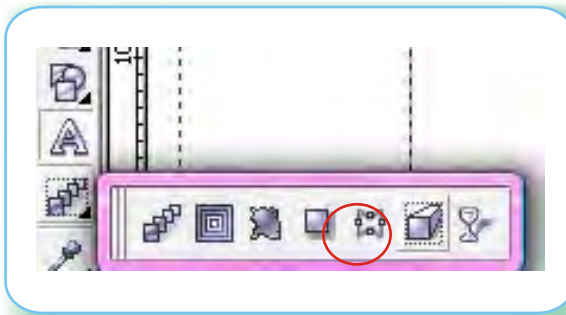


Kemudian, tekan tombol OK. Lakukan juga langkah-langkah di atas pada potongan 2, tetapi dengan warna yang berbeda yaitu perpaduan antara warna hitam dan abu-abu. Hasilnya akan terlihat timbul seperti pada gambar 2.11.

Kalian bisa memperbanyak kapsul tersebut tanpa membuat dari awal. Caranya, lakukan *grouping* pada objek kapsul tersebut, kemudian tekan **Ctrl+C**, lalu tekan **Ctrl+V** atau dengan cara klik kanan pada objek. Langkah berikutnya klik *copy*, kemudian klik kanan kembali, lalu pilih *paste*. Dengan melakukan langkah tersebut berikut, objek akan terduplikasi. Hanya saja, kadang mereka tertumpuk sehingga objek baru yang terbentuk tidak terlihat. Kalian hanya perlu menggeser objek tersebut menggunakan *pick tool* untuk melihat hasilnya.

b. Membuat Tablet.

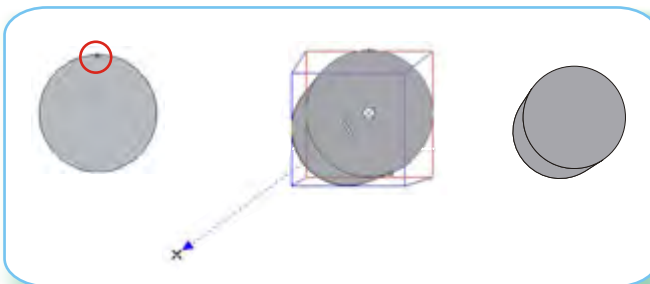
1. Buatlah sebuah lingkaran kecil dengan *ellipse tool*. Jangan lupa menekan tombol **Ctrl** agar diameternya sama.
2. Isi dengan warna abu-abu pada lingkaran yang terbuat.
3. Pilih *interactive extrude tool* untuk membuat objek lingkaran tersebut menjadi 3 dimensi (3D). Kemudian, tarik titik kecil di atas lingkaran ke kiri bawah sehingga terbentuk objek 3D.



Gambar 2.12
Interactive Extrude Tool

Internet Link

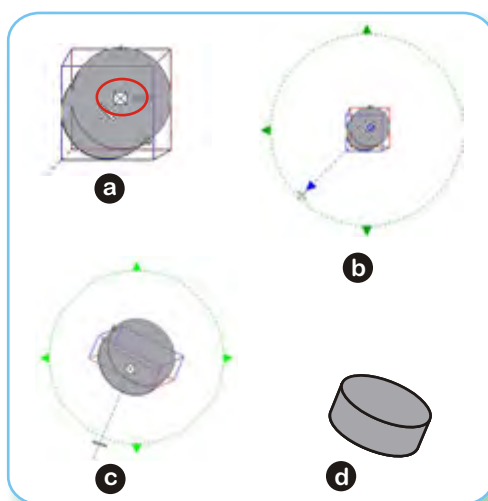
Jika kalian ingin belajar *CorelDRAW* melalui internet, kalian dapat membukanya di http://designer-info.com/Draw/corel_draw_tutorial.htm



Gambar 2.13
Cara membuat objek menjadi 3 dimensi

4. Langkah selanjutnya adalah membuat *tablet* kita mendatar. Caranya, klik tanda silang di tengah-tengah objek dengan *interactive extrude tool*. Kemudian, akan muncul lingkaran hijau di sekitar objek. Untuk mengatur sudut pandang objek, letakkan *mouse* pada daerah di dalam lingkaran.

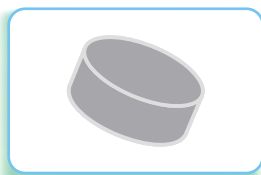
Sedangkan untuk memutar objek, letakkan mouse di salah satu segitiga hijau, kemudian putar objek sampai memenuhi kondisi yang diinginkan.



Gambar 2.14

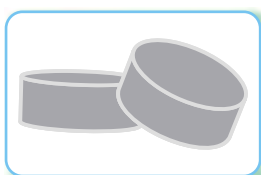
- (a) Posisi peletakan pointer untuk memunculkan lingkaran.
 (b) Gambar objek yang siap diputar.
 (c) Proses pemutaran objek.
 (d) Hasil objek setelah diputar.

- Ubah warna garis menjadi abu-abu muda (lebih muda daripada warna isi). Ubah pula ketebalan garis sebesar 0.5 mm.
- Perbanyak objek dengan cara yang sama seperti cara memperbanyak objek kapsul. Atur posisi objek sehingga timbul kesan alami.
- Tambahkan garis di tengah-tengah objek. Buatlah garis dengan *freehand tool*, atur warna garis sama persis dengan warna garis pada tablet. Ubah ketebalan garis menjadi 0.7mm. Letakkan garis tersebut di tengah-tengah tablet yang telah kita buat tadi. Kemudian, lakukan *grouping* agar objek menjadi satu kesatuan.



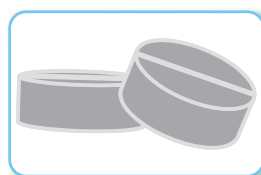
Gambar 2.15

Bentuk objek setelah diubah warna dan ketebalan garisnya.



Gambar 2.16

Hasil penduplikasian objek



Gambar 2.17

Hasil akhir objek tablet

c. Membuat Jarum Suntik

- Buatlah sebuah persegi panjang dengan ukuran 0.5 x 0.9 cm. Isi dengan warna putih
- Buatlah persegi panjang kedua dengan ukuran 6 x 1 cm. Isi dengan warna putih.

3. Buatlah persegi panjang ketiga dengan ukuran 6 x 1.5 cm.

4. Gabungkan ketiga persegi seperti gambar 2.18.



Gambar 2.18
Penggabungan ketiga persegi panjang

5. Buatlah *ellipse* dengan ukuran 0.8 x 2.6 cm. Isi dengan warna putih.

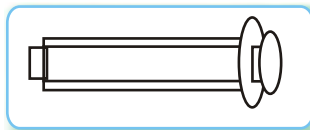
6. Buatlah persegi panjang dengan ukuran 0.5 x 1 cm. Isi dengan warna putih.

7. Buatlah *ellipse* dengan ukuran 0.6 x 1.8 cm. Isi dengan warna putih.

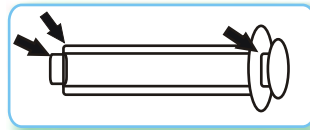
8. Susun objek-objek tersebut seperti gambar 2.19.

9. Buatlah lengkungan di ujung persegi rusuk persegi dengan *shape tool*. Lihat gambar 2.20.

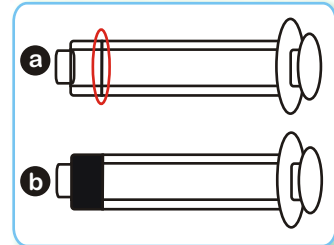
10. Potong badan jarum suntik dengan *knife tool* sehingga menjadi dua bagian, kemudian isi warna persegi sebelah kiri menjadi warna hitam. Lihat gambar 2.21.



Gambar 2.19
Letak penyusunan objek-objek



Gambar 2.20
Ujung-ujung yang dilengkungkan

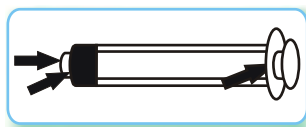


Gambar 2.21
(a) Bagian objek yang dipotong menjadi dua bagian.
(b) Hasil objek setelah potongan, bagian kiri diisi dengan warna hitam.

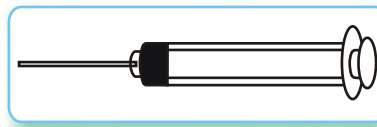
11. Buat lengkungan pada sisi persegi sebelah kiri menggunakan *interactive envelopes tool* untuk memberi efek 3 Dimensi pada objek. Lihat gambar 2.22.

12. Buatlah objek jarum dengan *rectangle tool* berukuran 3 x 1 cm.

13. Kemudian, letakkan objek di ujung sebelah kiri. Lihat gambar 2.23

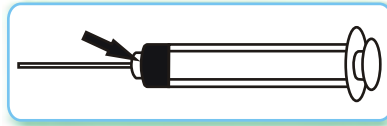


Gambar 2.22
Bagian objek yang sisinya dilengkungkan menggunakan interactive envelopes tool.

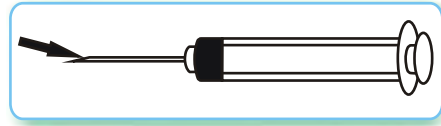


Gambar 2.23
Posisi peletakan Objek

14. Agar jarum tidak terlihat janggal, letakkan objek tersebut di belakang badan jarum suntik. Lihat gambar 2.24.
15. Buatlah ujung jarum menjadi runcing. Caranya, klik kanan pada objek jarum, kemudian pilih *convert to curves*. Kemudian, pilih *shape tool*, lalu tarik ujung kanan objek ke kanan. Lihat gambar 2.25.

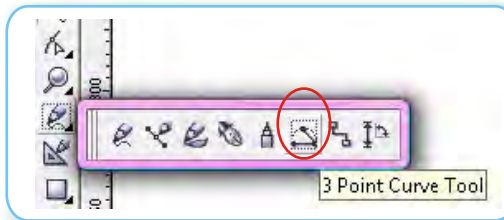


Gambar 2.24
Hasil Jarum suntik setelah objek jarum diletakkan di belakang badan jarum suntik.



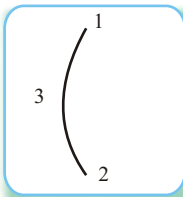
Gambar 2.25
Hasil akhir jarum suntik setelah ujungnya diruncingkan.

16. Warnai jarum suntik dengan warna hitam.



Gambar 2.26
3 Point Curve Tool

17. Buatlah garis pengukur pertama dengan *3 point curve tool*. Caranya:

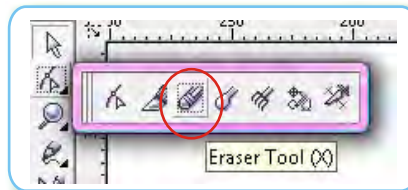


Gambar 2.27
(1) Titik pertama,
(2) Titik mouse dilepaskan,
(3) titik mouse setelah digeser ke kiri

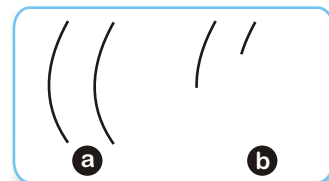
- Klik *mouse* di satu titik.
 - Tarik ke bawah sepanjang 1 cm (lihat penggaris di sebelah kiri).
 - Lepaskan *mouse*.
 - Geser ke kiri kurang lebih 0.2 cm (lihat penggaris di bagian atas).
 - Klik *mouse* kembali.
- Lihat gambar 2.27

18. Duplikasikan kurva tersebut (dengan cara *copy* dan *paste*).

19. Hapus setengah bagian untuk kurva pertama, kemudian hapus 3/4 bagian untuk kurva kedua menggunakan *eraser tool*. Lihat gambar 2.28 dan 2.29

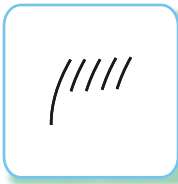


Gambar 2.28
Eraser tool

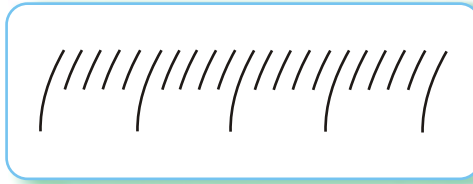


Gambar 2.29
(a) kondisi kurva sebelum
(b) kondisi kurva setelah dihapus dengan eraser tool

20. Klik kurva yang pendek, duplikasikan sebanyak tiga kali. Caranya tekan Ctrl+C, kemudian tekan Ctrl+V sebanyak tiga kali.
21. Geser hasil penduplikasian di sebelah kanan kurva yang sebelumnya. Lihat gambar 2.30a.
22. Dari hasil langkah 21, duplikasikan kurva tersebut sebanyak tiga kali. Untuk memudahkan penduplikasian, Letakkan hasilnya di sebelah kanan objek sebelumnya . Tambahkan sebuah garis panjang di sebelah kanan sehingga menghasilkan gambar 2.30b.

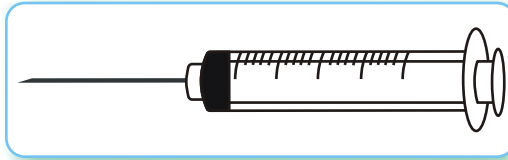


Gambar 2.30a.
Hasil penduplikasian dan penyusunan kurva



Gambar 2.30b
Hasil penduplikasian dan penyusunan kurva dari gambar

4. Letakkan hasil dari langkah 22 ke badan jarum suntik. Lihat gambar 2.31.



Gambar 2.31
Hasil akhir jarum suntik

Tips and Trick

1. Untuk menyusun poster yang enak dipandang, gunakan warna yang senada dan serasi.
2. Untuk menarik perhatian dan memberi tanda pada bagian yang ingin ditonjolkan, kalian dapat menggunakan huruf yang lebih besar atau warna yang mencolok.
3. Isi bagian yang kosong dengan objek-objek atau asesoris yang lain. Mintalah pendapat pada orang lain sehingga poster kalian semakin indah.
4. Carilah ide dengan banyak melihat poster-poster yang terpampang di jalan.

Tugas 1

1. Setelah kalian selesai membuat ketiga objek tersebut (kapsul, tablet, dan jarum suntik), **buatlah poster dengan tema “Anti Narkoba ”** menggunakan ketiga objek tersebut.
Kalian bisa menduplikasi objek, memutar dan menyusun objek sesuai dengan keinginan kalian, ataupun menambahkan objek lain ke dalam poster tersebut.
2. Tambahkan teks ke dalam poster tersebut sehingga pesan yang kalian inginkan lewat poster tersebut dapat tersampaikan dengan lebih mudah.
3. Buatlah kesepakatan dengan teman-temanmu untuk mengadakan lomba desain poster dari tugas ini dan memberi hadiah bagi pemenangnya.

2. Membuat Kartu Undangan

Kalian pasti sering menerima undangan. Satu kartu undangan dengan yang lain mempunyai desain yang berbeda. Bahkan kadang mempunyai tema tersendiri yang membedakannya secara konsep.

Coba lihat gambar 2.32. Di sana terlihat dua buah kartu undangan dengan desain dari konsep yang berbeda.

Kebanyakan anak-anak menyukai bentuk undangan dengan desain yang lucu, sedangkan untuk orang dewasa lebih menyukai desain yang elegan. Karenanya, banyak kartu undangan pernikahan dibuat dengan desain yang elegan.



Gambar 2.32
Contoh kartu undangan

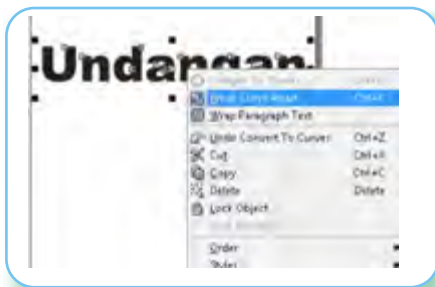
Untuk praktikum kita kali ini, kita akan belajar membuat desain lucu kartu undangan empat sisi untuk keperluan ulang tahun seperti desain di atas (sebelah kanan). Seperti pertemuan sebelumnya, kalian bisa

memberi tambahan variasi seperti keinginan kalian. Jadilah kreatif!

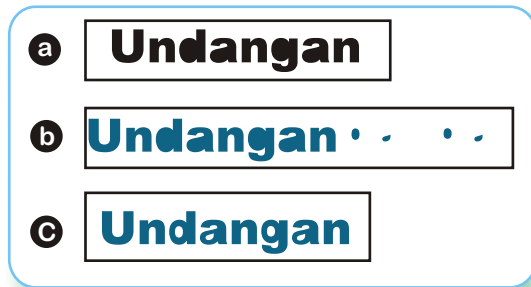
a. Bagian Depan

1. Buka program *CorelDRAW 12*, kemudian atur kertas dengan ukuran A5.
2. Buatlah persegi panjang dengan posisi tegak berukuran kurang lebih 9.5 x 13.5 cm. atur garis dengan ketebalan 1.4 mm kemudian berilah warna sesuai dengan keinginanmu.
3. Buatlah teks bertuliskan “Undangan” dengan ukuran 72. Gunakan tipe huruf berukuran tebal (contohnya: *arial black*).

4. Klik kanan pada teks menggunakan *pick tool*, kemudian pilih *convert to curves*.
5. Klik kanan kembali pada teks, kemudian pilih *break curves apart*. Langkah 4 dan 5 dilakukan untuk memecah suatu objek menjadi per bagian sehingga kita bebas mengubah tiap huruf. Untuk memecah objek menjadi per bagian, hanya bisa dilakukan ketika objek tersebut merupakan sebuah kurva. Oleh sebab itu, pada langkah ke-4 kita mengubah objek teks tersebut menjadi kurva terlebih dahulu.
6. Setelah langkah 5 dilakukan, ubah warna huruf menjadi sembarang warna yang kalian suka. Kita akan mendapati huruf-huruf yang kehilangan 'lubang' nya, seperti huruf 'a', 'd', 'g', dan yang lain. Sebenarnya, 'lubang' tersebut tidak hilang, tetapi tertumpuk. Oleh sebab itu, geser huruf-huruf tersebut satu per satu sehingga kita bisa melihatnya. Kemudian, pilih semua lubang dengan *pick tool*. Klik kanan pada *mouse*, kemudian pilih *order*, pilih *in front of layer*. Kemudian, kembalikan lubang-lubang tadi ke atas badan huruf. Ubah warna lubang menjadi berbeda dengan warna dasar badan huruf atau boleh langsung diberi warna putih.



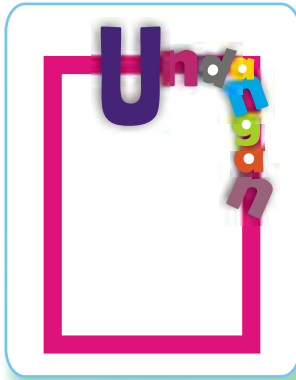
Gambar 2.33
Break curve apart



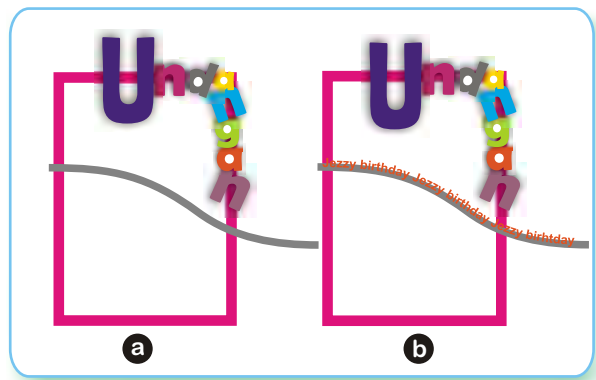
Gambar 2.34
(a) Hasil teks setelah dilakukan *break apart*.
(b) Hasil teks setelah dipisahkan antara lubang dan badan huruf.
(c) Hasil teks setelah lubang dikembalikan ke badan teks dan warna lubang di ubah.

7. Berilah warna yang berbeda pada tiap huruf. Setelah itu, kalian dapat melakukan grouping agar huruf dan 'lubang' nya menjadi suatu kesatuan objek.
8. Setelah itu, atur huruf-huruf tersebut ke tempat dimana kalian ingin menempatkannya. Kalian juga bisa memperbesar atau memperkecil, juga memutar huruf-huruf tersebut agar menjadi lebih indah atau menambah bayangan seperti contoh pada gambar 2.35.

9. Buatlah sebuah kurva dengan *freehand tool*. Atur ketebalan garisnya, kira-kira 1.4 mm. Lihat contoh pada gambar 2.36.
10. Pilih *text tool*, kemudian letakkan *pointer* ke kurva yang telah kalian buat tadi sampai terdapat sebuah garis melengkung kecil pada *pointer*. kemudian klik mouse. Buatlah teks yang mengikuti alur garis tersebut.



Gambar 2.35
Contoh penyusunan huruf dalam kartu undangan.



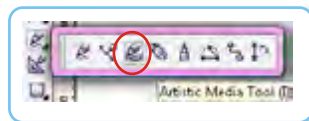
Gambar 2.36
(a) Hasil pembuatan kurva.
(b) Hasil teks yang mengikuti alur kurva.

11. Berilah tempat untuk menuliskan alamat teman yang akan menerima undangan. Kalian dapat membuat sebuah persegi lagi dengan ukuran 12 x 5 cm, lalu letakkan di bawah persegi panjang pertama. Kemudian, isikan nama dan alamat penerima di dalamnya. Lihat gambar 2.37.
12. Agar kartu undangan ini lebih ramai dan menarik, tambahkan gambar-gambar menggunakan *artistic media tool*. Caranya, pilih *artistic media tool*, kemudian lihat pada *property bar*. Pilih *sprayer* (lihat gambar 3.38) Tarik *mouse* pada lembar kerja sehingga menghasilkan garis, lalu lepaskan *mouse*. Maka, dengan sendirinya gambar akan terbentuk pada layar.



Gambar 2.37
Contoh Posisi penempatan identitas penerima kartu undangan

13. Setelah kita menambahkan gambar dengan *artistic media tool*, letakkan gambar tersebut di belakang objek yang lain dengan cara klik kanan pada objek, pilih *order*, lalu pilih *to back of page*. Akhirnya, dapat menghasilkan sebuah kartu undangan yang indah seperti gambar 2.39.



Gambar 2.38
Artistic Media Tool.

b. Bagian Dalam Pertama

Jika kita berbicara tentang bagian dalam, itu berarti kita membuat halaman yang baru. Kalian tidak perlu membuat halaman baru dalam *file* yang berbeda. Namun, kalian dapat membuat halaman baru di *file* yang kalian buat sekarang.

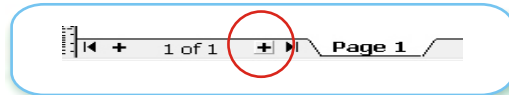
Untuk membuat halaman baru, lihat bagian *document navigator*, kemudian klik tanda +.

Setelah tombol tersebut ditekan, maka di sebelah kanan *page 1* akan muncul *page 2*. Di lembar baru inilah kalian dapat menuliskan isi dari bagian dalam pertama.

Bagian dalam pertama dari sebuah kartu undangan dapat berisi kata-kata ungkapan syukur atau ajakan untuk datang dalam pesta tersebut, atau bisa juga berisi kata-kata bermakna.



Gambar 2.39
Hasil bagian depan kartu undangan



Gambar 2.40
Cara menambah halaman.

1. Buatlah sebuah teks untuk menggambarkan pesan tersebut.
Contohnya:

Satu tahun lagi telah kulewati.
Kini saatnya melangkah
di tahun yang baru.
Aku ingin melewatkannya
bersama kalian.
Aku ingin menyambut umurku
yang baru bersama kalian.
Datanglah menemaniku
dan bersukacita bersamaku.

Letakkan teks di bagian dalam kartu undangan. Kemudian, atur ukuran dan warnanya sesuai dengan keinginanmu.

2. Buatlah teks tersebut rata tengah. Caranya blok teks, **kemudian tekan Ctrl+E**.
3. Buatlah teks tersebut lebih indah dengan mengatur tipe hurufnya.
4. Kemudian, hiasi halaman tersebut dengan gambar-gambar pada *artistic media tool* atau dengan objek-objek seperti *rectangle tool*, *ellipse tool*, atau *basic shapes*.

Contoh bagian dalam yang sudah selesai bisa kalian lihat pada gambar 2.41.



Gambar 2.41
Contoh bagian dalam pertama

Bagian dalam kedua biasanya berisi informasi tentang diadakannya pesta. Baik tempat, waktu, maupun informasi lain. Tidak menutup kemungkinan juga diberikan teks lain dalam halaman ini.

- Untuk menyambut umurku yang baru,
aku akan mengadakan pesta perayaan.
Datanglah untuk memeriahkan pesta ulang
tahunku
yang akan diadakan pada:

Hari/tanggal: 13 Agustus 2009
Tempat: Delicious Resto
Jalan merapi indah 28
Yogyakarta
Pukul: 18.00 WIB
Dresscode: Colorful

Aku sangat menantikan kehadiranmu.
Datang dan ramaikan pestaku.
Terimakasih.

2. Buatlah teks dengan *text tool* yang mencakup informasi-informasi diadakannya pesta ulang tahun, contohnya seperti disamping.

3. Letakkan teks yang telah kalian buat di halaman yang baru, kemudian atur tipe huruf dan tata letak dari teks tersebut.

4. Warnai kata-kata dalam kartu undangan kalian dengan warna yang bermacam-macam sehingga menjadikan kartu ini lebih menarik. Hiaslah halaman tersebut seperti kalian menghias halaman-halaman sebelumnya.

6. Contoh bagian dalam kedua yang sudah selesai dapat kalian lihat pada gambar 2.42.



Gambar 2.42
Contoh desain bagian dalam kedua

Bagian belakang dalam sebuah kartu undangan biasanya hanya berisi desain ringan sebagai pelengkap agar halaman belakang ini tidak kosong. Bagian belakang biasanya juga berhubungan atau setema dengan bagian depan.

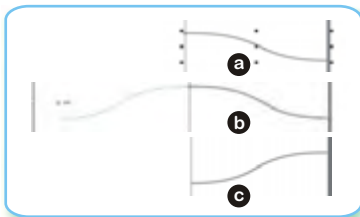
1. Tambahkan halaman baru yaitu halaman ke-empat dalam file kita.
2. Coba lihat bagian depan kartu

undangan. Caranya klik bagian yang bertuliskan *page 1*.



Gambar 2.43
Klik Page1 untuk melihat halaman 1

3. Kemudian klik bagian kurva yang kita buat sebelumnya beserta tulisannya. Lakukan duplikasi dengan cara *copy*, kemudian kembalilah ke halaman 4. Lalu, lakukan *paste* di sana.
4. Gunakan *pick tool* untuk membalik kurva tersebut, lalu letakkan sejajar dengan bagian depan sehingga terlihat bersambung. Lihat gambar 2.44.
5. Setelah kurva selesai dibalik, buatlah teks yang melalui jalur kurva tersebut dengan tulisan yang sepadan dengan bagian depan.
6. Hias bagian belakang dengan desainmu sendiri seperti halaman-halaman sebelumnya.



Gambar 2.44

- (a) Titik yang digeser ke kiri untuk membalik kurva
- (b) Cara membalik kurva.
- (c) Hasil kurva setelah dibalik



Gambar 2.45
Contoh teks



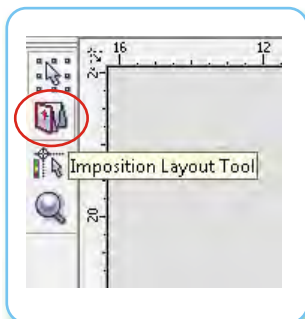
Gambar 2.46
Contoh desain bagian belakang

e. Mencetak Kartu Undangan

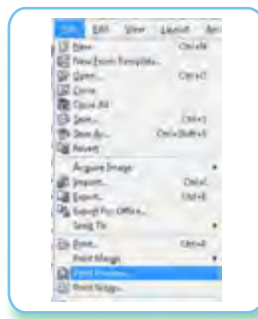
Untuk mencetak kartu undangan, kita dapat langsung mencetaknya sebagai sebuah buku. Jadi, dengan kata lain kita tidak perlu mencetaknya satu persatu.

Caranya:

1. Buka menu *file*.
2. Print *preview*, kemudian akan muncul sebuah jendela baru.
3. Pilih *imposition layout tool*.

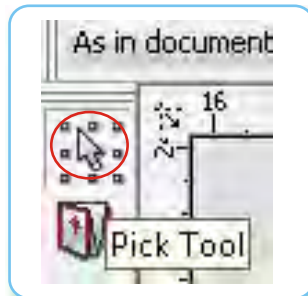


Gambar 2.47
Print Preview

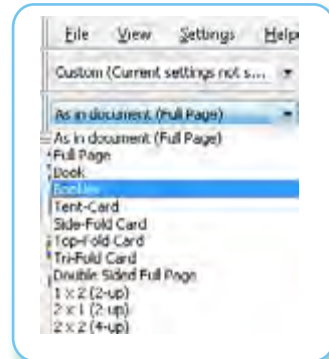


Gambar 2.48
Imposition layout tool

4. Pilih *boklet* untuk membuat tampilan kartu undangan kita menjadi berbentuk buku.
5. Untuk melihat tampilan kartu undangan kita, pilih kembali *pick tool* pada jendela *print preview*.



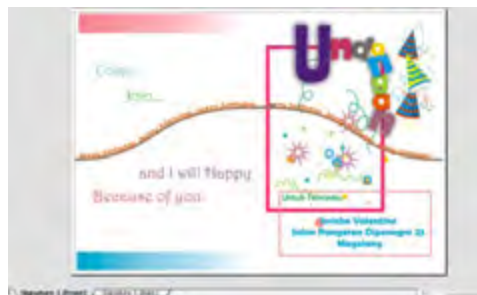
Gambar 2.49
Booklet



Gambar 2.50
Pick tool

Kalian lihat bahwa tampilan kita sudah menjadi suatu kesatuan kartu undangan sehingga kita bisa mencetak perhalaman dengan mudah.

Jika masih ada kesalahan posisi, kalian juga bisa mengubah posisi atau letak objek menggunakan *pick tool*.



a

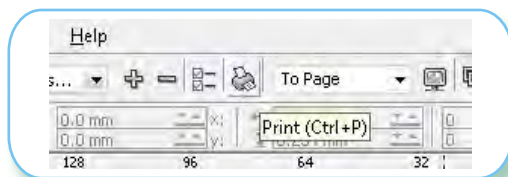


b

Gambar 2.51

(a) Bagian sampul kartu undangan
(b) Bagian dalam kartu undangan

Untuk mencetak kartu undangan, tekan *print* pada *toolbar* atau tekan Ctrl+P.



Gambar 2.52
Print

Tugas 2

1. Buatlah kartu ucapan untuk temanmu yang berulang tahun ke-17 dengan posisi kartu yang membentuk tenda.
2. Tulislah di kertas bagaimana cara kalian mencetak kartu undangan tersebut.



B Menggabungkan Gambar Vektor dan Bitmap

Pada bab pertama, kita telah mengenal dua macam format citra, yaitu format *vektor* dan *bitmap*. Gambar yang dihasilkan dengan program *CorelDRAW* akan menghasilkan gambar dengan format *vektor*. Akan tetapi, perlu kalian ketahui bahwa kita dapat memasukkan gambar dengan citra *bitmap* atau mengubah gambar berformat *vektor* menjadi *bitmap* menggunakan *CorelDRAW*. Oleh sebab itu, kita bisa memasukkan foto dan gambar dengan format lain ke dalam lembar kerja kita. Hanya saja, gambar dengan format *bitmap* tersebut tetap tidak akan berubah menjadi format *vektor*.

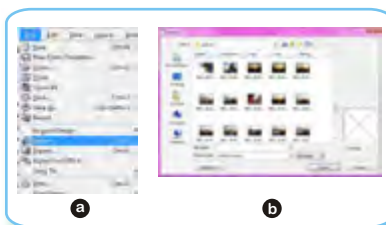
Untuk mempelajari cara mengambil dan membuat penggabungan antara format *vektor* dan *bitmap*, kita akan menghias foto dengan *CorelDRAW*.

1. Menghias Foto

1. Siapkan sebuah *file* foto yang kalian sukai. Foto tersebut bisa berupa foto pribadi maupun pemandangan.
2. Bukalah *CorelDRAW12* pada komputermu.
3. Aturilah ukuran kertas menjadi A3 dengan posisi mendatar atau *landscape*.
4. Ambillah *file* foto yang telah kalian siapkan sebelumnya.

Untuk mengambil *file* tersebut. Klik menu *file*, kemudian pilih *import* atau tekan Ctrl+I.

Sesudah itu, akan muncul sebuah kotak dialog. Temukan *file* yang kalian simpan, lalu tekan *import*.



Gambar 2.53
(a) Import
(b) Jendela import

5. Sesuaikan ukuran foto kalian dengan lembar kerja. Jika resolusi foto yang dimasukkan kecil, jangan diperlebar karena akan mengakibatkan foto tersebut pecah. Kalian bisa menyiasatinya dengan memasukan lebih dari satu foto yang berbeda. Akan tetapi, jika foto kalian mempunyai resolusi yang besar, kalian boleh memperkecilnya.
6. Sesudah kalian menyusun foto-foto tersebut, beri variasi terhadap foto tersebut. Misalnya, memberi bayangan atau menghias foto tersebut sesuai dengan tema foto yang kalian buat.



Gambar 2.54

Contoh penyusunan foto



Gambar 2.55

Contoh foto yang telah diberi variasi

7. Kemudian, kalian bisa memberi variasi tambahan berupa teks yang dapat memberi informasi tambahan tentang foto tersebut.

Contoh pengolahan foto dengan *CorelDRAW* bisa dilihat pada gambar 2.57.

Simpan foto kalian dengan cara *save*, kemudian buka *file* tersebut lewat *windows explorer*.



Gambar 2.57

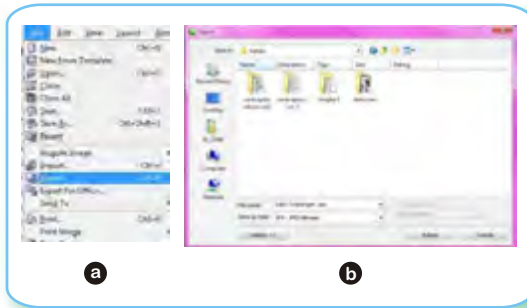
Hasil pengolahan gambar bitmap dengan CorelDRAW.

Klik dua kali dengan *mouse* kalian, lalu bandingkan hasilnya dengan gambar dengan format *bitmap* yang diklik dua kali juga. Apa yang terjadi? Apa perbedaannya? Pastilah gambar hasil pengolahan menggunakan *CorelDRAW* (.CDR) hanya bisa

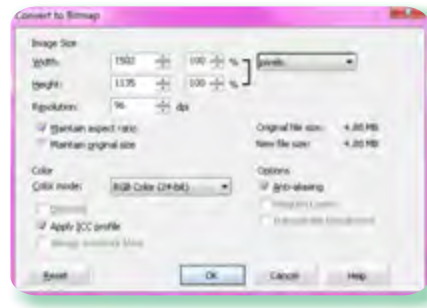
dibuka dengan *software CorelDRAW*. Akan tetapi, gambar dengan format *bitmap* (.JPEG / .JPG) dapat dilihat tanpa harus menggunakan *Software CorelDRAW*.

Untuk itu, kita akan belajar menyimpan gambar tersebut dengan format *bitmap*.

8. Klik menu *file*, kemudian pilih *export*. Lalu, setelah muncul sebuah kotak dialog, lakukan penyimpanan seperti biasa. Tekan *export* untuk mengakhiri.
9. Setelah tombol *export* ditekan, akan muncul kotak dialog, *convert to bitmap*. Di sini kalian bisa mengatur ukuran dan melakukan pengaturan lain terhadap *file bitmap* yang akan dibuat. Tekan OK jika pengaturan sudah dirasa cukup.



Gambar 2.58
(a) Export
(b) Jendela export



Gambar 2.59
Kotak dialog convert to bitmap

10. Kemudian, akan muncul kembali sebuah kotak dialog *JPEG Export*. Di sini, kalian dapat mengatur hasil gambar yang akan dihasilkan seperti menghaluskan gambar atau melakukan kompresi pada gambar sehingga ukuran *file* menjadi lebih kecil. Jika kalian tidak mau mengubah pengaturan apapun, tekan OK.

Dengan melakukan proses seperti di atas, kalian akan mendapatkan sebuah *file* gambar berformat *bitmap*. Kalian dapat membuka gambar tersebut tanpa harus menggunakan *software CorelDRAW*.



Gambar 2.60
Kotak dialog JPEG Export

Tugas 3

Buatlah frame foto sesuai dengan kreatifitasmu. Sebagai contoh, bisa kalian lihat pada gambar 2.61. File contoh ini dapat kamu unduh (*download*) dari CD lampiran dengan nama: [Drive]:lampiran/bab2/tuga s3.cdr



Gambar 2.61
Contoh frame foto

Sekilas Info

Sejarah Pembangunan CorelDRAW

Pada 1985, Dr. Michael Cowpland mendirikan Corel untuk menjual sistem desktop-publishing berbasis Intel.

Pada 1987, Corel merekrut beberapa pengembang software (programmer) untuk membangun sebuah software grafis berbasis vektor untuk dijadikan satu dengan paket desktop-publishing Corel. Program itu, akhirnya diberi nama CorelDraw, pertama kali diluncurkan pada tahun 1989. Program itu diterima luas oleh masyarakat dan pada akhirnya corel hanya focus pada pengembangan software.

CorelDraw dibuat untuk Windows bersamaan dengan diluncurkannya Windows 3.1. Dengan dimasukkannya TrueType Font ke dalam Windows 3.1 menjadikan Corel sebagai program ilustrasi yang mampu menggunakan fonts yang ada tanpa membutuhkan software tambahan seperti Adobe TypeWriter.

Sumber : <http://di2tdrifter.wordpress.com/2008/03/29/coreldraw/>

Rangkuman

1. Pada saat membuat vektor lingkaran, saat menekan tombol Ctrl dapat membuat diameternya sama.
2. *Interactive extrude tool* dapat membuat sebuah objek menjadi 3 dimensi (3D).
3. *Shape tool* digunakan untuk membuat lengkungan rusuk persegi panjang.
4. *Knife tool* digunakan untuk memotong gambar menjadi beberapa bagian.
5. Untuk membuat lingkaran, gunakan *ellipse tool*. Agar diameternya sama, Jangan lupa menekan tombol Ctrl.
6. Untuk memperbanyak suatu gambar, tekan tekan Ctrl+C kemudian tekan Ctrl +V.
7. Untuk membuat garis dan kurva, gunakan *freehand tool*.
8. Untuk menyimpan gambar, klik menu *file*, kemudian pilih *export*. Lalu, setelah muncul sebuah kotak dialog, lakukan penyimpanan.

Soal Evaluasi Bab 2

A. Pengecekan Konsep

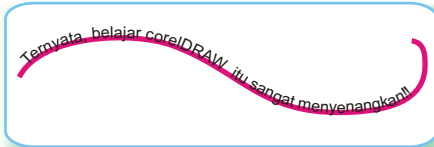
Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- ❶ Tool yang dapat digunakan untuk membuat gradasi warna adalah ...
 - a. *Smart fill tool*
 - b. *Fill color dialog*
 - c. *Fountain fill dialog*
 - d. *Outline tool*
- ❷ Tool yang diperlukan untuk membuat hiasan artistik adalah ...
 - a. *Freehand tool*
 - b. *Artistic media tool*
 - c. *Smart drawing tool*
 - d. *Banner shapes*
- ❸ Bagian jendela *CorelDRAW* yang bisa digunakan untuk membuat halaman baru adalah ...
 - a. *Toolbar*
 - b. *Document navigator*
 - c. *Status bar*
 - d. *Propertise bar*
- ❹ Sebuah *text* dapat dibuat menjadi rata tengah. Tombol yang dapat melakukan fungsi tersebut adalah ...
 - a. *Ctrl+R*
 - b. *Ctrl+L*
 - c. *Ctrl+C*
 - d. *Ctrl+E*
- ❺ Berikut ini merupakan tiga contoh satuan ukuran yang disediakan oleh program *CorelDRAW*, kecuali ...
 - a. *Decimeters, points, didots*
 - b. *Points, didots, feet*
 - c. *Feet, kilometers, inches*
 - d. *Yards, inches, pixels*
- ❻ Tool dalam jendela *print preview* yang memperbolehkan kita mencetak lebih dari satu halaman dalam selembarkertas adalah ...
 - a. *Set layout tool*
 - b. *Imposition layout tool*
 - c. *Mark placement tool*
 - d. *Pick tool*
- ❼ Untuk mengambil gambar dengan format lain ke dalam lembar kerja *CorelDRAW*, kita bisa menggunakan fungsi ...
 - a. *Open*
 - b. *Export*
 - c. *Import*
 - d. *Revert*
- ❽ Ketika seseorang ingin membuat kubus dari sebuah persegi, *tool* yang harus ia gunakan adalah ...
 - a. *Interactive drop shadow tool*
 - b. *Interactive blend tool*
 - c. *3D tool*
 - d. *Interactive extrude tool*
- ❾ Fungsi yang digunakan untuk memperlihatkan hasil pekerjaan sebelum dicetak adalah ...
 - a. *Print preview*
 - b. *Print*
 - c. *Open*
 - d. *Print setup*
- ❿ Tipe file berformat *vektor* yang dihasilkan oleh *software CorelDRAW* adalah ...
 - A. *CDR*
 - b. *JPG*
 - c. *JPEG*
 - d. *PSD*

B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Jelaskan fungsi dari *break curve apart*.
2. Bagaimana cara membuat suatu teks mengikuti bentuk dari sebuah kurva seperti pada gambar di bawah?



3. Jelaskan cara memasukkan gambar dengan format *bitmap*!
4. Jelaskan langkah-langkah penyimpanan gambar dalam format *bitmap*!
5. Jelaskan perbedaan *Eraser tool* dan *Knife tool*!
6. Jelaskan cara melakukan duplikasi pada sebuah objek!
7. *Artistic media tool* mempunyai lima macam bentuk penggunaan salah satunya adalah *Sprayer*. Sebutkan empat macam lagi dan analisislah kegunaannya!
8. Sebutkan empat macam tipe *gradasi* yang bisa digunakan untuk mewarnai objek!
9. Sebutkan kelima fungsi dari *properties bar* dibawah ini!



10. *Fill tool* mempunyai 5 macam jenis pewarnaan. Sebutkan fungsi kelima jenis pewarnaan tersebut!



C. Aktifitas Siswa

Buatlah gambar di bawah ini dengan menggunakan Corel Draw.

Simpanlah dan beri nama:
[namamu]-Bab2.cdr.



3

Mengenal Aplikasi Photoshop

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa mampu:

1. Memahami dan mengetahui spesifikasi dan kegunaan *Photoshop*.
2. Mengetahui komponen-komponen pada *Photoshop*.
3. Mengerti dan mampu membuat kreasi desain dengan *Photoshop*.

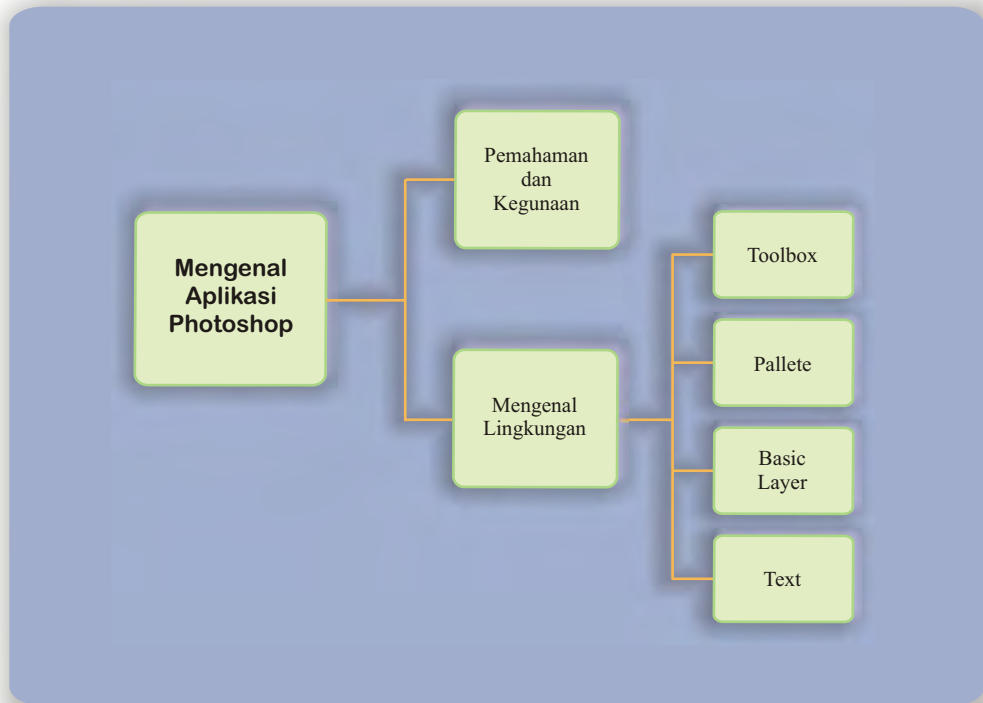


Amatilah gambar disamping, kemudian cari perbedaan antara satu burung dengan burung yang lain. Apakah ada bedanya? Semua burung tersebut tidak mempunyai perbedaan karena sebenarnya hanya ada satu gambar burung dan gambar burung tersebut dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terlihat seperti terdapat beberapa burung. Menarik bukan? banyak hal lain yang dapat kita lakukan dengan menggunakan *Photoshop*. Tidak hanya seperti contoh gambar disamping.

KATA KUNCI

- | | | | |
|--------------|-----------|------------|-----------------|
| ■ Photoshop | ■ Layer | ■ Tool Box | ■ Palette |
| ■ Channel | ■ Opacity | ■ Zoom In | ■ Marge Down |
| ■ Option Bar | ■ Pixels | ■ Zoom Out | ■ Marge Visible |

Peta konsep



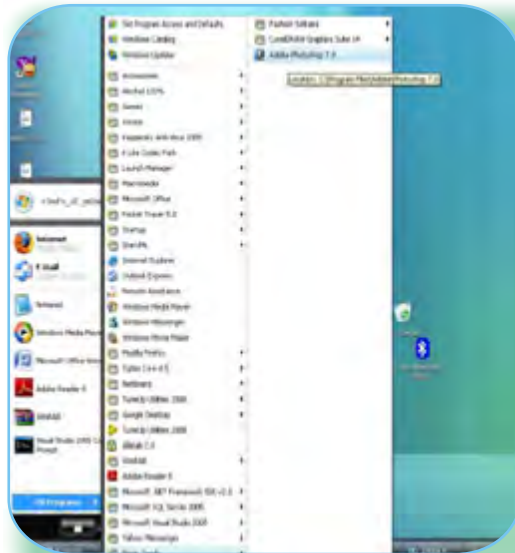
A

Pemahaman dan Kegunaan Photoshop

Photoshop adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat atau memodifikasi gambar. Sampai saat ini, *Photoshop* masih menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan dalam hal *image editor*. Versi terbarunya adalah *Adobe Photoshop CS4*, tetapi untuk saat ini kita akan menggunakan *Adobe Photoshop 7.0*.

Untuk membuka aplikasi *Photoshop*, klik tombol *Start*, kemudian pilih *All Program* dan klik *Adobe Photoshop 7.0*. Atau jika kalian belum memiliki *Adobe Photoshop 7.0*, kalian dapat melakukan instalasi terlebih dahulu.

Setelah kita mengetahui apa itu *Photoshop*, lalu apa kegunaannya? Pada dasarnya, *Photoshop* digunakan untuk melakukan manipulasi gambar atau *image*, manipulasi itu meliputi manipulasi teks, manipulasi benda, dan juga manipulasi foto. Dalam kehidupan nyata, *photoshop* digunakan untuk membuat poster, membuat design *background* sebuah halaman web, edit foto, dan masih banyak lagi.



Gambar 3.1
Membuka Adobe Photoshop 7.0

Tahukah Kamu

Adobe Photoshop 7.0 adalah aplikasi yang dapat berjalan pada Sistem Operasi *Windows* dan *Machintos*. Untuk menjalankan aplikasi ini kalian harus memenuhi spesifikasi yang disarankan, yaitu:

- Prosesor minimal Intel Pentium III
- RAM minimal 256 MB
- Kapasitas kosong pada Harddisk paling tidak 120 MB



Gambar 3.2
Contoh poster yang menggunakan Adobe Photoshop 7.0

Soal 1

1. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang photoshop!

Ayo Cari Tahu

Penerapan aplikasi *photoshop* dalam kehidupan kita sangat banyak sekali. Ayo cari contoh poster atau apapun yang menggunakan *Adobe Photoshop*. Jika kalian sudah menemukannya, kalian simpan itu dalam komputer atau rak buku kalian, nanti setelah kita mempelajari *Photoshop* lebih lanjut kalian dapat coba membuat poster atau apapun yang telah kalian simpan tadi, oke.

B

Mengenal Lingkungan Photoshop 7.0

Seseorang yang akan membangun sebuah rumah pasti akan melihat serta mempelajari lingkungan di mana dia akan membangun rumah tersebut. Begitu juga ketika akan menggunakan program *Photoshop*, kita harus mempelajari lingkungan dari *Photoshop* terlebih dahulu sebelum menggunakannya lebih lanjut. Tentunya seorang yang telah mempelajari lingkungan *Photoshop* akan menjadi lebih mudah

untuk membuat sesuatu atau mengedit sesuatu daripada orang yang belum mempelajarinya.



Gambar 3.3
Tampilan awal Adobe Photoshop 7.0

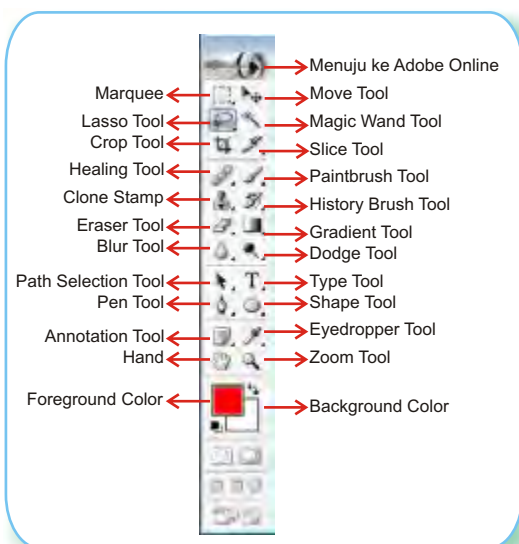
Ada banyak *tool* dan *panel* yang akan kita pelajari saat menggunakan *Photoshop*. Pada sub bab ini kita akan mempelajari bagian-bagian penting pada *Photoshop*. Berikut ini adalah tampilan awal ketika kita membuka aplikasi *Photoshop 7.0*.

Nama	Keterangan
<i>Menu Bar</i>	Berisi menu-menu atau perintah-perintah yang disediakan <i>Photoshop</i> untuk menyimpan, memanipulasi gambar, dan lain-lain. Pada <i>Photoshop 7</i> , menu bar terdiri atas <i>Menu, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window</i> , dan <i>Help</i> .
<i>Palette</i>	Adalah <i>panel-panel</i> yang dapat kita gunakan untuk memonitor dan memodifikasi gambar.
<i>Toolbox</i>	Merupakan kumpulan <i>tool-tool</i> yang kita gunakan untuk membuat dan memanipulasi gambar atau teks.
<i>Option Bar</i>	Bar ini merupakan sarana baru untuk menampilkan peraturan tambahan/khusus dari <i>toolbox</i> yang dipilih atau aktif. <i>Option Bar</i> baru diperkenalkan pada <i>Photoshop 6</i> .
<i>Palette Well</i>	<i>Pallette</i> yang terdapat pada <i>Palette Well</i> akan tetap digunakan sewaktu-waktu, tetapi akan tersembunyi sehingga tidak memakan tempat pada layar monitor.

Tabel Daftar tombol toolbar beserta fungsinya.

1. Toolbox

Kalian pernah melihat seorang dokter dengan membawa tas dokternya? Atau pernah melihat tukang kayu dengan kotak peralatannya? Atau seorang anak sekolah dengan ranselnya? Mereka semua bekerja sesuai dengan profesi mereka masing-masing dengan menggunakan alat-alat yang ada di tas/kotak mereka. Demikian juga *Photoshop* memiliki *Toolbox* atau kotak peralatan, di sini tersedia semua alat-alat yang kalian perlukan untuk melakukan manipulasi image. Nah, pada saat ini kita akan melihat alat-alat apa saja yang disediakan *Photoshop* untuk melengkapi kita dalam melakukan manipulasi *image*. Di samping ini adalah gambar *Toolbox* pada *Photoshop 7* beserta keterangannya.













Gambar 3.4
Toolbox pada *Photoshop 7.0*















Tahukah Kamu













Jika kalian perhatikan lebih teliti *tool-tool* pada *Toolbox*, kalian akan menemukan perbedaan, ada beberapa *tool* dengan tanda panah hitam di ujung kanannya dan ada beberapa *tool* yang tidak ada.





Tool dengan tanda hitam di ujung kanannya merupakan submenu dari *tool* tersebut. Submenu dari *tool* digunakan untuk penggunaan yang lebih spesifik, nanti kita akan pelajari.

Kalian dapat klik kanan pada *tool* yang terdapat submenunya.

Gambar	Keterangan
	Marquee Tool Keduanya digunakan untuk melakukan <i>selection</i> / seleksi.
	Move Tool Digunakan untuk memindahkan suatu elemen-elemen, seperti gambar, layer, dan garis.
	Magic Wand Tool Berkfungsi untuk memilih daerah dengan warna yang sama.
	Lasso Tool Membuat seleksi dengan melakukan pemilihan yang berbentuk bebas.
	Polygon Lasso (Submenu dari Lasso Tool) Digunakan untuk membuat seleksi dengan bentuk lurus.
	Magnetic Lasso (Submenu dari Lasso Tool) Menyeleksi sesuatu pada perbatasan <i>pixel</i> .
	Crop Tool Merupakan alat yang menyeleksi gambar berbentuk segiempat, kemudian memotongnya dengan klik kanan di atas hasil seleksi, lalu pilih crop.
	Slice Tool Digunakan untuk membelah gambar.
	Slice Selection Tool (Submenu Slice Tool) Untuk memilih belahan-belahan gambar.
	Paintbrush Tool Untuk menggambar seperti menggambar dengan kuas.

	<i>Pencil Tool</i> (Submenu <i>Paintbrush Tool</i>) Digunakan untuk menggambar dengan sisi yang tajam seperti menggambar menggunakan pensil.
	<i>Healing Tool</i> Digunakan untuk memperbaiki gambar.
	<i>Patch Tool</i> (Submenu dari <i>Healing Tool</i>) Memperbaiki ketidaksempurnaan bagian gambar dengan sample atau pola.
	<i>Clone Stamp Tool</i> Mengganda sebuah gambar.
	<i>Pattern Stamp Tool</i> (Submenu <i>Clone Stamp Tool</i>) Menggambar pola dengan menggandakan pola gambar yang lain.
	<i>History Brush Tool</i> Mengembalikan bagian image ke kondisi semula sebelum kita melakukan <i>paintbrush</i> .
	<i>Art History Brush Tool</i> (Submenu <i>History Brush</i>) Mengembalikan bagian gambar ke kondisi awal.
	<i>Gradient Tool</i> Mengisi seleksi warna dengan warna <i>gradient</i> (campuran warna).
	<i>Paint Bucket Tool</i> (Submenu <i>Gradient Tool</i>) Mengisi seleksi dengan warna <i>foreground</i> .
	<i>Eraser Tool</i> Untuk menghapus area tertentu pada gambar kita.
	<i>Background Eraser Tool</i> (Submenu <i>Eraser Tool</i>) Menghapus bagian-bagian gambar sehingga menjadi transparan.
	<i>Magic Eraser Tool</i> (Submenu <i>Eraser Tool</i>) Menghapus suatu daerah warna menjadi transparan dengan 1 kali klik.
	<i>Blur Tool</i> Mengaburkan sisi gambar yang tajam.
	<i>Sharpen Tool</i> (Submenu <i>Blur Tool</i>) Menegaskan atau menajamkan sisi gambar yang kabur.

	Smudge Tool (<i>Submenu Blur Tool</i>) Meratakan atau mengaburkan bagian gambar tertentu.
	Dodge Tool Menerangi bagian-bagian gambar tertentu.
	Burn Tool (<i>Submenu Dodge Tool</i>) Menggelpkan bagian-bagian gambar tertentu.
	Sponge Tool (<i>Submenu Dodge Tool</i>) Mengubah saturasi warna pada daerah tertentu.
	Type Tool Untuk membuat huruf atau tulisan.
	Vertical Type Tool (<i>Submenu Text Tool</i>) Untuk membuat tulisan secara vertikal.
	Path Selection Tool Membuat pemilihan dengan bentuk bebas dengan bantuan titik, garis, serta titik arah.
	Pen Tool Untuk menggambar path dengan sisi yang halus.
	Free Form Pen Tool (<i>Submenu Pen Tool</i>) Untuk menggambar path secara bebas.
	Shape Tool Digunakan untuk menggambar sebuah bentuk (segiempat, segi-lima, dan lain-lain).
	Eyedropper Tool Mengambil warna dari gambar lain.
	Color Sample Tool (<i>Submenu Eyedropper Tool</i>) Untuk membuat sampel warna yang akan diambil.
	Measure Tool (<i>Submenu dari Eyedropper Tool</i>) Untuk menghitung jarak, lokasi, dan sudut.
	Annotation Tool (<i>Note</i>) Untuk membuat catatan pada gambar kita.

	Annotation Tool (Suara) Untuk membuat catatan berupa suara.
	Hand Tool Menggerakkan gambar dalam jendela gambar.
	Zoom Tool Untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
	Foreground dan Background Tool Untuk mengatur warna <i>foreground</i> dan <i>background</i> .

Tips and Trick

Ada cara lain supaya kita dapat memilih submenu dari sebuah tool. Selain kita dapat klik kanan pada tool tersebut, kita juga dapat melakukannya dengan menahan tombol alt pada *keyboard*, kemudian kita klik kiri pada tool tersebut. Mudah bukan? Ayo kita coba cara yang kedua ini.

2. Palette

Apabila kita menggunakan *tool-tool* pada *Toolbox* saja, tentu tidak cukup. Seperti pisau membutuhkan batu pengasah, begitu juga *tool-tool* pada *Toolbox* membutuhkan *Palette* ini. *Palette* ini berfungsi untuk memonitor dan memanipulasi gambar dengan lebih spesifik.

Ada banyak *palette* yang terdapat dalam *Photoshop*, di antaranya:

1. *Navigator Palette*
2. *Color Palette*
3. *History Palette*

Pada bagian kiri jendela *Photoshop* akan muncul kumpulan *Palette* seperti di atas. *Palette-palette* tersebut dikelompokkan berdasarkan kegunaannya.

Navigator Palette

Berfungsi untuk melihat bagian dari gambar. Pada bagian bawah dari *Palette* ini terdapat *slide* untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar. *Palette* ini akan sangat terasa manfaatnya ketika tampilan gambar lebih besar daripada jendela *windows* kita.

Info Palette

Pada *palette* ini kita akan mendapatkan informasi mengenai posisi kursor, ukuran elemen yang dipilih, serta presentasi warna RGB atau CMYK.



Gambar 3.5
Palette pada
Photoshop 7.0



Gambar 3.6
Navigator Palette dan Info Palette

Tips and Trick

Untuk menyembunyikan *Palette* dari layar, kalian dapat melakukannya dengan klik pada setiap *palette*. Cara yang lain adalah dengan menahan tombol *Shift* pada *keyboard*, kemudian tekan *Tab*, begitu juga untuk memunculkannya kembali.



Gambar 3.7
Color Palette, Swatches Palette, dan Styles Palette

Kumpulan *palette* di atas digunakan untuk merubah warna, mulai dari warna biasa sampai warna-warna yang telah dimanipulasi sehingga menjadi *style*.

Color Palette

Digunakan untuk mengatur warna *foreground* dan *background*. Gambar dua buah persegi di bagian kiri palette ini digunakan untuk memilih *foreground* atau *background*, sedangkan warna yang akan kita gunakan dapat kita pilih pada bagian bawah *palette*.

Swatches Palette

Berisi tabel warna yang dapat kita gunakan, kita dapat mengambil warna-warna di sini dengan menggunakan *Eyedropper Tool*.

Styles Palette

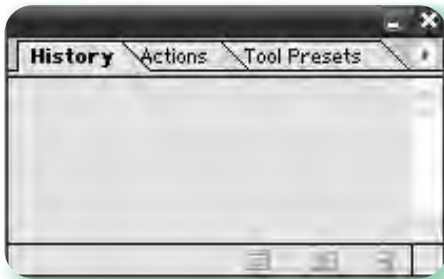
Berisi *pattern* atau *style-style* yang telah disediakan oleh *Photoshop* untuk dapat kita gunakan sebagai pengganti warna pada gambar kita.

History Palette

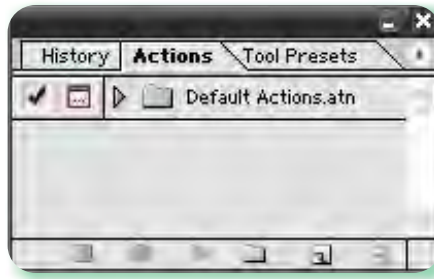
Pada *Palette* ini kita dapat melihat langkah-langkah apa saja yang telah kita lakukan. Kita juga dapat kembali ke langkah sebelumnya (*undo*) dengan mengklik langkah tersebut.

Action Palette

Pada *Photoshop*, kita dapat mengelompokkan perintah-perintah ke dalam sebuah aksi. *Palette* ini berfungsi untuk merekam dan memainkan aksi tersebut.



Gambar 3.8 History Palette



Gambar 3.9 Action Palette

Tool Presets Palette

Pada *Palette* ini, kita dimungkinkan untuk menyimpan pengaturan pada *tool* dan memakainya kembali. Kita dapat membuat, mengedit, atau memakai *libraries* dari *tool presets*.

Seseorang yang bermain-main dengan *Photoshop* akan sering menggunakan *Layer* untuk memanipulasi gambar. Kita dapat mengatur layer dengan *Layers Palette*.

Layers Palette

Palette ini digunakan untuk memanipulasi *Layer* (Lapisan Gambar). *Photoshop* memungkinkan kita untuk membuat lebih dari satu lapisan gambar. Di belakang akan dijelaskan lebih lanjut untuk penggunaan *layer*.



Gambar 3.10 Tool Presets Palette



Gambar 3.11 Layers Palette

Channels Palette

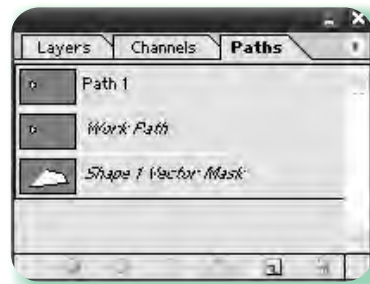
Palette ini berguna untuk memonitor efek edit yang telah kita lakukan. Informasi yang dapat kita peroleh adalah *RGB*, *Red*, *Green*, dan *Blue*. *Channel* tersebut dapat kita non-aktifkan sesuai kebutuhan kita.

Paths Palette

Palette ini me-list nama dan gambar dari setiap *path* yang disimpan, *current work path*, dan *current vector mask*.



Gambar 3.12
Channels Palette

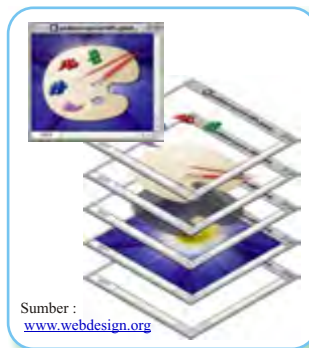


Gambar 3.13
Paths Palette

3. Dasar-Dasar Layer

Layer adalah salah satu kemampuan *Photoshop* yang membuat banyak orang menggunakan aplikasi ini. Dengan *Layer*, kita dapat memanipulasi gambar sesuai kita.

Layer seperti sebuah lapisan kertas mika (kertas yang terbuat dari bahan plastik dan tembus pandang). Masing-masing kertas



Sumber :
www.webdesign.org

Gambar 3.14
Layer pada Photoshop

mika tersebut bebas kita gambar dan warnai sesuai keinginan kita. Jika kita menumpuk semua kertas mika yang telah kita gambar menjadi satu tumpukan maka kita dapat melihat semua gambar yang kita gambar terlihat dari satu sisi. Demikian juga pada *Photoshop*, kita dapat memiliki lebih dari satu *layer* dan masing-masing *layer* dapat kita edit atau manipulasi tanpa memengaruhi *layer* yang lain.

Untuk membuat, menghapus, dan memanipulasi *layer* kalian dapat melakukannya dengan dua cara, yaitu melalui *Layer Palette* dan melalui pilihan *Layer* pada *menu bar*. Keduanya akan kita butuhkan.



Gambar 3.15
Dua cara mengakses Layer

Sekarang mari kita coba untuk membuat poster sederhana mengenai pencemaran lingkungan dengan menggunakan beberapa gambar dan beberapa *layer*.

1. Sekarang coba kalian buat untuk membuat halaman baru dari *photoshop* dengan masuk ke pilihan *File > New*, lalu ubah nama menjadi Poster Pencemaran dan atur *Presets Sizes* menjadi A4.

Jika pada komputer kalian telah keluar tampilan seperti di atas, kalian dapat mengatur nama dan jenis kertas yang akan kita gunakan. Kita juga dapat mengatur sendiri besar kertas yang akan kita gunakan.

2. Sekarang kita *open* gambar yang telah di sediakan pada CD > Bab.3 > pabrik.png. Kalian dapat melakukan *open* melalui *Menu Bar, File > Open*, atau dengan menahan *Ctrl*, lalu menekan *O*.

3. Ada dua halaman yang terbuka, halaman pertama adalah halaman Poster Pencemaran, kemudian halaman yang kedua adalah gambar yang tadi kalian open. Lalu kalian coba klik kiri di gambar yang telah kalian buka itu, jangan di lepas, tapi ditahan. Kalian lepas klik itu tepat di atas halaman yang tadi kita buat. Cara tersebut lebih dikenal dengan istilah *drag*.



Gambar 3.16
Tampilan saat membuka halaman baru

Tips and Trick

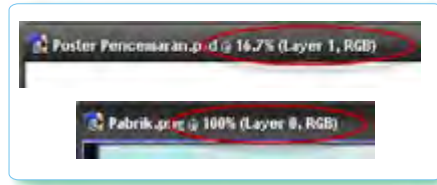
Kalian dapat melakukan cara lebih mudah untuk membuka halaman baru, yaitu dengan menahan tombol “*Ctrl*”, lalu tekan “*N*”.

Kalian lihat, gambar pada halaman Poster Pencemaran akan terlihat sangat kecil, padahal kita tidak mengubah-ubah besar gambarnya. Ini karena tampilan kanvas yang kita gunakan berbeda. Coba kalian lihat bagian atas dari setiap gambar, baik pabrik.png ataupun Poster Pencemaran.psd.



Gambar 3.17
Tampilan ketika kita telah men-drag gambar ke halaman lain.

Gambar 3.18
Perbedaan dari tampilan kanvas.



Sekarang, mari kita samakan tampilan kanvas untuk membuktikan bahwa gambar yang kita *copy* tadi adalah sama. Pertama kalian klik *Zoom Tool* pada *Toolbox*. Setelah itu, kalian lihat pada *Option Bar* bagian kiri, ada gambar *Zoom Tool* dengan tanda + dan ada gambar *Zoom Tool* dengan tanda -. Tanda + disebut *Zoom In*, digunakan untuk memperbesar tampilan layar, sedangkan - disebut *Zoom Out*, gunakan untuk memperkecil. Sekarang kita pilih yang bertanda -. Pastikan yang kalian *Zoom Out* adalah Pabrik.png.

Setelah itu, kalian klik terlebih dahulu halaman gambar pabrik.png, lalu klik lagi di atas gambarnya sambil memperhatikan persentase tampilan kanvas pada bagian atas gambar. Kalian klik beberapa kali sampai persentase tampilan kanvas Pabrik.png sama dengan tampilan layar Poster Pencemaran.psd yaitu 16.7%.

Gambar 3.19
Pilihan untuk *Zoom In* atau *Zoom Out*.



Tahukah Kamu

Coba kalian perhatikan apa yang terjadi jika kalian menahan tombol “Alt” pada *keyboard* ketika kalian melakukan klik pada gambarnya? Lalu, apa yang terjadi jika pada *Option Bar* kalian pilih tanda +, kemudian melakukan hal yang sama, yaitu menahan tombol “Alt” sambil klik pada gambar?

Sekarang kalian tahu bahwa kedua gambar tersebut sama. Bagaimana jika kita menginginkan gambar pabrik.png yang lebih besar? Kita dapat melakukannya dengan mengatur *Image Size* terlebih dahulu pada gambar pabrik.png menjadi 1024 x 703 pixel.

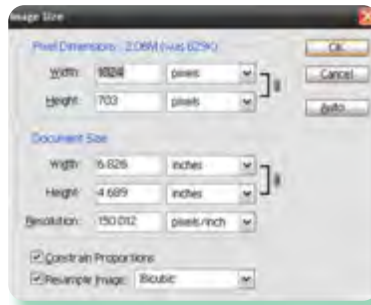
Gambar 3.20
Zoom In dan *Zoom Out* melalui *Navigator Palette*.



Tips and Trick

Kalian juga dapat melakukan *Zoom In* dan *Zoom Out* dengan memanfaatkan *Navigator Palette*, seperti gambar di samping.

Cara mengubah *Image Size*, pertama kalian klik pada halaman pabrik.png, lalu pada *Menu Bar* kalian pilih *Image*, kemudian pilih *Image Size*. Setelah keluar jendela *Image Size*, kita atur *Width* dan *Height* menjadi 1024 *pixels* dan 703 *pixels*.



Gambar 3.21
Jendela Image Size

Setelah itu, kita drag kembali gambar Pabrik.png ke halaman Poster Pencemaran.png. Kalian akan melihat tampilan seperti di bawah ini.

Coba kalian lihat bagian *Layer Palette*, kalian akan lihat ada tiga *layer* di sana. *Layer* paling bawah adalah *Background*, lalu *Layer 1* dan *Layer 2*. Kalian dapat menghapus *Layer 1* dengan memilih *Layer 1* dengan klik di atas tulisan *Layer 1*, setelah itu klik lagi pada gambar tempat sampah pada bagian bawah kanan dari *Layer Palette*.

Setelah kalian klik gambar tempat sampah tersebut, akan muncul pertanyaan untuk memastikan, *Delete the "Layer 1"?*, kalian pilih "Yes".

Selain melalui *Layer Palette*, kalian juga dapat menghapus *layer* melalui *Menu Bar* dengan memilih *Layer > Delete > Layer*.

Setelah itu, kita *rename* *Layer 2* menjadi Pabrik, caranya kalian klik kanan di atas tulisan *Layer 2*, lalu pilih *Layer Properties*. Setelah itu, akan muncul jendela *Layer Properties*, di situ kalian ubah *Name* dari *Layer 2* menjadi Pabrik, kemudian klik OK.



Gambar 3.22
Hasil setelah kita melakukan drag ulang gambar pabrik.png ke halaman Poster Pencemaran.psd.

Gambar 3.23
Menghapus Layer melalui
Layer Palette.



Tips and Trick

Ada cara yang lebih mudah, yaitu dengan melakukan *double* klik (klik kiri dua kali) tepat di atas tulisan *Layer 2*, lalu ganti tulisan *Layer 2* menjadi Pabrik.

4. Kita dapat menutup gambar Pabrik.png yang tadi kita Open. Kemudian, kita klik kembali layer Pabrik, setelah itu kembali ke halaman Poster Pencemaran kita, lalu drag gambar pabrik itu ke ujung paling kiri bawah.
5. Lalu, kalian buat beberapa layer lagi yang berisi gambar yang sama, yaitu gambar pabrik. Caranya kalian klik kanan pada *Layer Pabrik*, kemudian pilih *Duplicate Layer*. Setelah itu, akan muncul jendela *Duplicate Layer*, pada jendela itu kalian beri nama Pabrik1.



Gambar 3.24
Duplicate Layer



Gambar 3.25
Gambar dengan lebih
dari 2 layer

6. Kalian lakukan hal seperti di atas sampai sebagian besar *layer Background* tertutupi oleh gambar-gambar. Kalian dapat mencari gambar sendiri di internet atau mengambil gambar yang telah di sediakan pada CD buku ini.

Tahukah Kamu

Ketika kalian menambahkan *layer*, urutan penambahan berpengaruh pada tampilan gambar yang akan dihasilkan, yang terakhir ditambahkan akan berada di paling atas. Seperti gambar di samping, gambar asap merupakan gambar/*layer* yang ditambahkan terakhir sehingga ada di atas gambar lainnya.

7. Kalian dapat mengubah urutan *layer* dengan cara men-drag *layer* yang akan kalian ubah ke posisi yang kalian inginkan pada *Layer Palette*.



Gambar 3.26

Gambar saat kita men-drag *layer*.

Kalian juga dapat mengatur tingkat transparansi sebuah *layer* dan juga mengatur banyaknya *pixels* dalam sebuah *layer*. Untuk mengatur tingkat transparansi, kalian dapat mengatur *Opacity*, semakin sedikit *Opacity* maka *Layer* akan semakin transparan. Sedangkan untuk mengatur banyaknya *pixels* pada sebuah *layer* kalian dapat mengatur *Fill* pada *layer*, semakin rendah *Fill* maka akan semakin sedikit

Tips and Trick

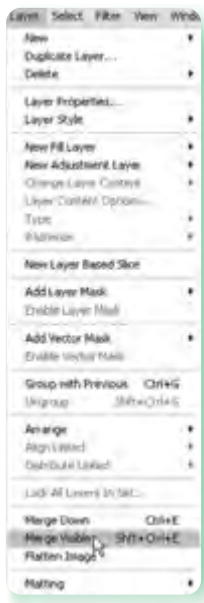
Kalian juga dapat melakukannya melalui *Menu Bar*. Kalian pilih *Layer*, kemudian *Arrange*. Di situ akan ada empat pilihan, yaitu:

- *Bring to Front.*
- *Bring Backward.*
- *Bring Forward*
- *Bring to Back.*



Gambar 3.27

Perbandingan gambar setelah menggunakan *Opacity* dan *Fill*.



Gambar 3.28
Pilihan untuk Merge Down
atau Merge Visible

Pada contoh gambar 3.27, kita akan atur agar gambar sampah tetap terlihat walaupun tertutup gambar asap. Pertama kita klik layer asap, lalu pada bagian atas *Layer Palette* kita atur *Opacity* menjadi 65% dan *Fill* menjadi 70%.

Setelah kalian mengedit semua *layer* sesuka kalian dan kalian yakin akan posisi dan hasil *edit* tersebut, kalian dapat menjadikan beberapa *layer* bahkan semua *layer* menjadi satu *layer*. Tetapi konsekuensinya, jika kalian *edit* satu gambar maka gambar lain yang ada di *layer* tersebut juga terkena dampaknya.

Kalian coba pilih *Layer* pada *Menu Bar*, kemudian di bagian bawah ada *Merge Down* dan *Merge Visible*. Itu adalah dua cara untuk melakukan penggabungan *layer*, cara pertama hanya untuk menggabungkan beberapa, yaitu dengan menggunakan *Merge Down*. Sedangkan cara yang kedua untuk secara langsung menggabungkan semua *layer*, yaitu dengan *Merge Visible*, syaratnya semua *layer* harus *visible* (terlihat). Sebuah *Layer* yang *visible* akan ada simbol mata di bagian kirinya.

4. Text

Kalian tidak mungkin membuat sebuah poster tanpa ada satu kata pun di situ. Setidaknya pasti ada kata-kata untuk memberitahu maksud dari gambar yang ada di poster tersebut.

Pada *Photoshop*, untuk membuat teks tidak susah, kalian cukup pilih submenu pada *Type Tool* di *Toolbox*.

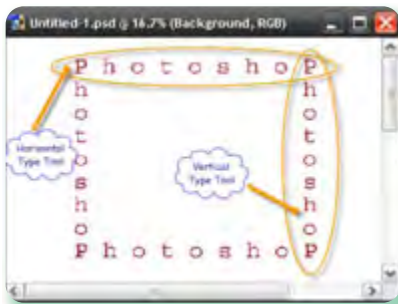
Pertama, kita akan mempelajari *Horizontal Type Tool* dan *Vertical Type Tool*. Keduanya sama-sama digunakan untuk menulis sesuatu pada *Photoshop*, bedanya pada tampilan yang dihasilkan.

Seperti gambar di samping, *Horizontal Type Tool* digunakan untuk menulis secara *horizontal*, sedangkan *Vertical Type Tool* digunakan untuk menulis secara *vertikal*.

Pada *Photoshop* ada dua kategori Teks, yaitu: *Point Type* dan *Paragraph Type*. *Point Type* digunakan untuk menulis teks yang hanya berisi satu kata atau satu baris kalimat. Sedangkan *Paragraph Type* digunakan untuk menulis lebih dari satu baris kalimat atau paragraf.



Gambar 3.29
Pilihan Type Tool



Gambar 3.30
Horizontal dan Vertical Type Tool



Gambar 3.31
Membuat Paragraph Type Tool

a. Point Type

Untuk membuat *Point Type*, kalian cukup klik *Horizontal* atau *Vertical Type Tool* pada *Toolbox*. Lalu, kalian klik bagian halaman yang akan kita tulis sesuatu.

b. Paragraph





Untuk *Paragraph Type*, ada sedikit perbedaan pada saat kalian men-klik di bagian halaman yang akan kalian tulis. Setelah kalian memilih *Horizontal* atau *Vertical Type Tool*, kalian harus men-klik, lalu menahan klik tersebut sampai persegi yang dihasilkan sesuai dengan perkiraan besar paragraf yang akan kalian tulis.

Setelah kita mempelajari tentang *Horizontal* dan *Vertical Type Tool*, kita akan mempelajari mengenai bagaimana cara mengubah tampilan teks. Kalian cukup mengenal *Option Bar* saat kalian telah memilih *Type Tool*.



Gambar 3.32 *Option Bar untuk Type Tool*

	Mengubah Orientasi Teks Jika kalian klik tombol ini, orientasi akan berubah dari Horizontal menjadi Vertical atau sebaliknya.
	Mengubah Jenis Font Pada pilihan ini, kalian dapat mengubah font yang kita sukai.
	Mengubah Ketebalan Teks Untuk mengatur seberapa tebal teks yang kita inginkan.
	Mengubah Ukuran Font Tool yang digunakan untuk mengubah besar/ukuran font.


	Mengubah Kehalusan Font Digunakan untuk mengatur kehalusan yang dimiliki oleh font.
	Mengubah Warna Teks Kita juga dapat mengubah-ubah warna pada teks menggunakan Tool ini.
	Mengatur Penjajaran Seperti pada <i>Microsoft Word</i> , kita dapat mengatur teks kita menjadi rata tengah, kiri, atau kanan.
	Warp Text Dapat membuat teks menjadi melengkung atau membentuknya seperti gelombang dan lain-lain.

Tahukah Kamu

Kalian dapat mengubah tampilan teks sebelum membuat teks maupun sesudah membuat teks. Tetapi yang perlu diingat jika kalian mau mengubah tampilan teks setelah membuat teksnya, kalian perlu mem-blok terlebih dahulu bagian teks yang akan dirubah tampilannya.

Photoshop juga menyediakan dua *Palette* khusus yang digunakan berhubungan dengan teks, yaitu *Character Palette* dan *Paragraph Palette*. Di situ kalian dapat melakukan lebih banyak hal daripada sekedar mengandalkan *Option Bar*.

Untuk menampilkan *Character* dan *Paragraph Palette*, kalian dapat memilih *Window* pada *Menu Bar*, lalu kalian cukup pilih salah satu antara *Character* atau *Paragraph*. Setelah itu, akan muncul satu jendela baru dengan dua *Palette* langsung, yaitu *Character* dan *Paragraph Palette*.

Sebagai *Layer*, Teks juga dapat dimanipulasi. Kalian dapat melakukannya dengan men-klik  pada bagian bawah *Layer Palette*. Setelah itu, kalian dapat memilih manipulasi apa yang kalian inginkan.



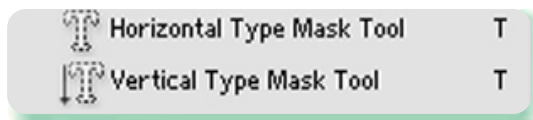
Gambar 3.33
Character Palette dan
Paragraph Palette

Ayo Cari Tahu

Coba kalian cari tahu, apa saja yang dapat dilakukan melalui *Character* dan *Paragraph Palette*? Dibandingkan melalui *Option Bar*, mana yang lebih lengkap?

Kalian masih ingat? Dari empat submenu Type Tool, kita baru mempelajari dua submenu, yaitu *Horizontal* dan *Vertical Type Tool*. Sekarang kalian akan tahu kegunaan dua Type Tool yang lain, yaitu *Horizontal* dan *Vertical Type Mask*. Kedua Tool ini berfungsi untuk membuat mask/seleksi yang berbentuk huruf.

Untuk lebih memahami kegunaan *Tool* ini, mari ikuti panduan membuat teks dengan menggunakan *Horizontal Type Mask*.



Gambar 3.34
Horizontal dan Vertical Type Mask.

Pertama, buka gambar apapun yang kalian ingini atau jika kalian mau, kalian dapat mengambil gambar *tree.jpg* pada CD. Tentunya kalian buka melalui *Photoshop* dengan cara klik *File*, lalu *Open*, atau menahan tombol “*Ctrl*” dan menekan huruf “*O*”.

Setelah itu, kalian klik *Type Tool* pada *Toolbox* dan memilih *Horizontal Type Mask*. Aturlah jenis, ukuran, dan lain-lain jika perlu, kemudian kalian klik pada gambar. Setelah kalian klik pada gambar, gambar akan memasuki *mode masking*, lalu kalian tulis “*TREE*”. Setelah itu, klik *Commit* di bagian *Option Bar*.



Gambar 3.35
Tree.JPG

Tahukah Kamu

Setelah kalian klik *Commit*, kalian tidak dapat melakukan edit lagi pada Teks, jadi telitilah sebelum klik *Commit*.

Jika kalian melakukannya dengan benar, pada gambar akan muncul tulisan “*TREE*” yang berbentuk mask (bidang yang terseleksi).

Kemudian, kalian pilih *Select* pada *Option Bar*, lalu pilih *Transform Selection*.



Gambar 3.36
Hasil tulisan menjadi Mask

Tahukah Kamu

Transform Selection digunakan untuk menjadikan teks tersebut menjadi suatu objek yang dapat diperbesar atau diperkecil.

Setelah kalian klik, akan muncul persegi kecil di setiap ujung dan tengah masing-masing sisi pada gambar. Persegi tersebut dapat digunakan untuk merubah ukuran teks tersebut dengan cara klik kiri pada persegi tersebut, ditahan, lalu klik dilepaskan saat ukuran gambar telah sesuai keinginan kalian.



Gambar 3.37
Saat mengubah ukuran menggunakan Transform

Setelah kalian menemukan ukuran yang tepat, jangan lupa kalian *Commit* terlebih dahulu. Kemudian, kalian dapat *copy*, *memotong*, atau menggandakan hasil bidang seleksi/mask yang telah kita buat tadi. Dengan cara memilih *Layer* pada *Option Bar*, lalu pilih *New*. Lihat bagian bawah ada 2 pilihan, yaitu *Layer via Copy* dan *Layer via Cut*. Kalian dapat pilih salah satu.

Sekarang kalian lihat *Layer Palette*, ada dua layer di sana, *Layer Background* dan *Layer 1*. Untuk melihat hasilnya, kalian dapat membuat *Layer Background* tidak terlihat dengan men-klik gambar mata di sebelah layer *Background* pada *Layer Palette*.

Jika kalian mau, kalian dapat menambahkan tulisan “*TREE*” tersebut ke dalam Poster Pencemaran yang sebelumnya pernah kalian buat ketika belajar mengenai *Layer*. Kalian cukup membuka *file* Poster Pencemaran tersebut, lalu men-*drag* tulisan tadi ke atas gambar yang sudah ada.

Kalian juga dapat mengubah ukuran tulisan tadi dengan memilih *Edit* pada *Option Bar*, lalu pilih *Free Transform*, caranya sama seperti ketika kalian mengubah ukuran melalui *Select > Transform Selection*.



Gambar 3.38
Saat membuat layer tidak terlihat

Tahukah Kamu

Apa perbedaan *Free Transform* pada *Edit* dan *Transform Selection* pada *Select*? Kalian akan tahu jawabannya ketika mencoba mengubah ukuran teks “TREE” saat kalian belajar *Horizontal Type Mask*.

Selain itu, kalian juga dapat memutar tulisan “TREE” tersebut sesuai keinginan kita. Dengan cara sama seperti merubah ukuran, tapi kita arahkan kursor ke ujung tulisan seperti gambar di samping. Lalu klik kiri dan ditahan, sampai kalian menemukan posisi yang tepat.

Sekarang kita akan mencoba membuat teks menjadi lebih menarik dengan menggunakan efek-efek yang telah disediakan oleh Photoshop. Kali ini kita akan belajar agar Teks yang kalian tulis menjadi seperti Es yang mencair.



Gambar 3.39
Saat memutar tulisan

Pertama, kalian buat *Foreground* menjadi putih dan *Background* menjadi hitam. Caranya kalian cukup klik pada Toolbox bagian yang warna seperti di samping. Klik persegi yang di atas untuk mengubah warna *Foreground* dan klik persegi yang di bawah untuk mengubah warna *Background*.

Kemudian, buat halaman baru dengan nama “Es” dan dengan jenis kertas “A4”. Setelah itu, kalian buat *Channels* baru, caranya klik “*Create a New Channel*” pada bagian bawah *Channel Palette* (berada bersamaan dengan *Layer Palette*). Jika *Channel Palette* belum ada, kalian dapat membukanya dengan pilih “*Window*” pada *Menu Bar*, lalu klik *Channel*. Pastikan *Channel Palette* menjadi seperti di berikut ini.



Gambar 3.40
Poster Pencemaran.psd
setelah kita tambahkan
Tulisan TREE dengan
menggunakan Horizontal
Type Mask.



Gambar 3.41
Toolbox Warna.

Setelah itu, kalian dapat memilih Horizontal atau *Vertical Type Tool*, lalu tuliskan “Save The Earth”. Lalu atur jenis dan ukuran *font* sesuka kalian. Kemudian klik *Move Tool* untuk memindah-mindah tulisan kita ke tempat yang kita sukai.

Kemudian, klik “Image” pada *Menu Bar*, lalu pilih “Rotate Canvas” dan pilih yang 90 derajat CW, maka tampilan akan seperti pada gambar 3.43.



Gambar 3.42
New Channel.



Gambar 3.43
Hasil gambar setelah
Rotate Canvas.

Tahukah Kamu

Ketika kalian memilih *Rotate Canvas*, mungkin kalian sempat bertanya-tanya, apa bedanya antara CW dan CCW. CW adalah kependekan dari *Clock Wise*, atau dengan kata lain searah jarum jam. Sedangkan CCW adalah kebalikan dari CW, yaitu berlawanan arah jarum jam.

Sekarang kita mulai memberi efek-efek pada tulisan yang telah kita buat. Pertama kita beri efek *Wind*, caranya klik “Filter” pada *Menu Bar*, kemudian pilih *Stylize* dan pilih *Wind*. Maka akan muncul jendela seperti pada gambar 3.44.

Ubah *Method* menjadi *Wind* dan *Direction* menjadi *From The Right*. Lakukan hal ini sampai 2 atau 3 kali agar efek yang diperlihatkan menjadi lebih terasa. Setelah itu, tulisan “Save The World” menjadi seperti ada tinta yang mencair. Untuk lebih jelasnya kalian dapat melakukan Zoom. Jika kita sudah merasa puas dengan hasilnya kita dapat memutar kanvas kembali seperti semula. Cukup dengan memilih *Rotate Canvas* lalu pilih 90 derajat CCW.

Agar tampak lebih nyata, kita akan memberi efek lagi dengan *distort*. Caranya, pada *Menu Bar Filter* kalian pilih *Distort*, lalu pilih *Ripple* maka akan muncul jendela *Ripple*. Kalian atur *Amount* menjadi 110% dan *size Medium*. Gambar akan menjadi seperti pada gambar 3.45.



Gambar 3.44
Jendela *Wind*

Ini masih belum selesai, kita harus memberi satu efek lagi untuk membuat kesan air lebih nampak. Sekarang kalian pilih *Filter*, *Sketch*, lalu *Stamp*. Berikutnya atur *Light/Dark Balance* menjadi 1 dan *Smoothness* menjadi 5. Maka gambar akan menjadi lebih seperti air.

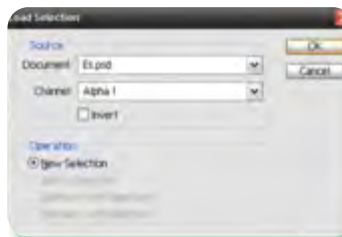


Gambar 3.45
Hasil setelah memberi efek *Wind* dan *Distort > Ripple*

Setelah itu, kita perlu lakukan *Load Selection* untuk membuat tulisan yang sudah kalian buat tadi menjadi *Selection*. Caranya kalian pilih *Select*, lalu Pilih *Load Selection*.

Kemudian, kalian boleh menghapus *channel* “Alpha 1” karena kita sudah tidak membutuhkannya lagi. Setelah itu, kalian beri warna putih/white pada *Selection* kita. Klik *Edit* pada *Menu Bar*, lalu pilih *Fill*.

Sekarang kita buat agar tulisan menjadi seperti 3 dimensi, caranya dengan memilih *Bas Relief* pada *Filter* lalu *Sketch*. Setelah keluar jendela *Bas Relief*, aturlah sendiri sehingga kesan 3 dimensi lebih terasa.



Internet Link

Kalian dapat mengikuti perkembangan desain Photoshop dengan mengikuti komunitasnya di www.photoshop21.com

Gambar 3.46
Jendela *Load Selection*

Pada gambar 3.47, *Bas Relief* diatur dengan *Detail* 7, *Smoothness* 8, dan *Light Direction Bottom*.

Jika kalian mau, kalian dapat memasukkan Teks “Save The Earth” tadi ke dalam Poster Pencemaran.psd yang pernah kalian buat sebelumnya.



Gambar 3.47

Gambar setelah di atur Bas Reliefnya



Gambar 3.48

*Poster Pencemaran.psd
setelah diberi manipulasi teks*

Tahukah Kamu

Tulisan yang kalian buat memiliki warna dasar hitam dan putih. Jika kalian menghendaki warna yang berbeda, kalian dapat mengaturnya pada *Foreground* dan *Background Color*. Lalu, saat kalian beri *Fill* pada *selection*, kalian juga dapat menggunakan warna *Foreground* ataupun *Background*.

Rangkuman

1. *Photoshop* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat atau memodifikasi gambar.
2. Ada 5 bagian yang harus diperhatikan dari Jendela *Photoshop*, yaitu *Menu Bar*, *Option Bar*, *ToolBox*, *Palette*, dan *Palette Well*. Masing-masing memiliki kegunaannya masing-masing.
3. *ToolBox* adalah kotak peralatan yang kita gunakan untuk melakukan segala sesuatu dalam *Photoshop*, mengedit, menggambar, dan sebagainya.
4. *Palette* digunakan untuk memonitor dan memanipulasi gambar lebih spesifik.
5. *Layer* dapat digambarkan seperti kertas transparan yang dapat kita gambar, nantinya kertas tersebut dapat ditumpuk menjadi satu.

Soal Evaluasi Bab 3

A. Pengecekan Konsep

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- 1 Berikut ini yang **bukan** merupakan kegunaan dari aplikasi *Adobe Photoshop* adalah...
 - a. membuat poster
 - b. mengedit foto
 - c. menghias foto
 - d. menulis cerita
- 2 Bagian dari *Photoshop* yang menampilkan peraturan khusus dari *tool box* yang aktif disebut ...
 - a. *Palette*
 - b. *Option Bar*
 - c. *Menu Bar*
 - d. *Palette Well*
- 3 Kegunaan dari *Slice Tool* adalah ...
 - a. untuk melakukan seleksi
 - b. untuk membelah gambar
 - c. untuk memberi warna
 - d. untuk memperbaiki gambar
- 4 Berikut ini **bukan** merupakan *Palette* yang terdapat pada *Photoshop* adalah...
 - a. *Text Palette*
 - b. *Color Palette*
 - c. *Swatches Palette*
 - d. *Brush Palette*
- 5 *Palette* yang berisi tabel warna, untuk mengambil warna-warna dengan menggunakan *Eyedropper Tool* adalah ...
 - a. *Text Palette*
 - b. *Color Palette*
 - c. *Swatches Palette*
 - d. *Brush Palette*
- 6 Dalam *Photoshop*, untuk membuka halaman baru cukup menggunakan ...
 - a. **Ctrl + N**
 - b. **Ctrl + O**
 - c. **Shift + N**
 - d. **Shift + O**
- 7 Perintah “*Duplicate Layer*” digunakan untuk ...
 - a. membuat layer baru
 - b. mengganti nama sebuah layer
 - c. mengaktifkan sebuah layer
 - d. membuat copy-an dari sebuah layer
- 8 Pilihan yang tepat mengenai *Marge Down* dan *Marge Visible* adalah ...
 - a. *Marge Down* untuk menggabungkan dengan layer di bawahnya, sedangkan *Marge Visible* untuk menggabungkan semua layer
 - b. *Marge Visible* untuk menggabungkan dengan layer di bawahnya, sedangkan *Marge Down* untuk menggabungkan semua layer
 - c. tidak ada perbedaan antara *Marge Down* dan *Marge Visible*, sama-sama untuk menggabungkan layer
 - d. *Marge Down* untuk menggabungkan dengan layer di bawahnya, sedangkan *Marge Visible* untuk menggabungkan semua layer yang visible (terlihat)
- 9 
Gambar di atas merupakan simbol dari ...
 - a. *Type Tool*
 - b. *Warp Type*
 - c. *Type Mask*
 - d. *Point Type*
- 10 Di bawah ini yang merupakan tipe rotate searah jarum jam adalah ..
 - a. CCW
 - b. CWW
 - c. CW
 - d. CWC

B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- ① Tuliskan apa yang kalian ketahui mengenai *Menu Bar* pada Photoshop.
- ② Sebutkan minimal 10 macam tool dari *Tool Box* pada Photoshop!
- ③ Sebutkan dan jelaskan mengenai *Blur Tool* beserta submenunya!
- ④ Apa yang kalian ketahui mengenai *Channels Palette*?
- ⑤ Sebutkan cara-cara untuk mengakses layer (membuat, menghapus, serta memanipulasi)!
- ⑥ Pada *Zoom Tool*, terdapat *Zoom In* dan *Zoom Out*. Apa yang dimaksud dengan *Zoom In* dan *Zoom Out*?
- ⑦ Apakah *Opacity* dan *Fill* pada *Layer Palette* sama? Jika tidak, berikan penjelasan apa bedanya?
- ⑧ Untuk membuat *Paragraph Type* berbeda dengan menggunakan *Point Type*, bagaimana cara menggunakan *Paragraph Type*? Jelaskan!
- ⑨ Apa kegunaan dari *Transform Selection*?
- ⑩ Apa yang membedakan *Type Tool* dan *Type Mask Tool*?

C. Aktivitas Siswa

Buatlah salah satu bentuk gambar di bawah ini.

Ambillah beberapa gambar clipart di internet, lalu gabungkan dengan menggunakan Photoshop sehingga menjadi salah satu contoh gambar di bawah ini.



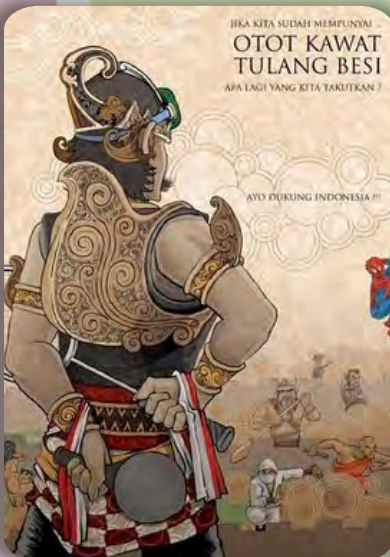
4

Berkreasi dengan Photoshop

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa mampu:

1. Memahami dan mengetahui teknik memotong dan membuat seleksi
2. Mengetahui dan mengenal bentuk-bentuk vektor dan brush
3. Mengetahui lebih jauh layer



Bagaimana cara menggambar Gatot Kaca menggunakan komputer?

Dapatkah sebuah foto dimodifikasi dengan komputer sehingga tampak seperti lukisan / kartun?

Software Photoshop adalah salah satu jawabannya.

Banyak hal yang dapat kita buat dengan *Photoshop*. Salah satunya adalah poster semacam gambar di samping ini.

Pada bab ini, kita akan mempelajari lebih dalam lagi mengenai *Photoshop*.

KATA KUNCI

- | | | | |
|----------------|-------------------|-----------------|------------------|
| ■ Seleksi | ■ Brush | ■ Levels | ■ Blend |
| ■ Crop Tool | ■ Image | ■ Clipping Path | ■ Rasterize |
| ■ Marquee Tool | ■ Lasso Tool | ■ Gradien | ■ Free Transform |
| ■ Pen Tool | ■ Magic Wand Tool | ■ Adjustments | |

Peta konsep



A

Teknik Memotong dan Membuat Seleksi

Sebagian besar karya yang dihasilkan menggunakan *Photoshop* tidak akan lepas dalam menggabung-gabungkan dari banyak gambar. Yang jadi permasalahan adalah bagaimana jika kita tidak membutuhkan seluruh gambar, hanya sebagian saja. Maka kita harus memotongnya atau membuat seleksi. Seperti dalam peperangan, teknik memotong dan seleksi serta penggunaan layer adalah senjata utama dari *Photoshop*. Pada kesempatan kali ini, kita akan mempelajari mengenai bagaimana kita dapat menyeleksi sebuah benda, lalu memotongnya atau memindahkannya ke halaman yang lain.



Gambar 4.1

Gambar foto perdatamaan di Aceh

Jika kalian akan memotong bagian gambar yang berbentuk persegi, itu sangat mudah. Seperti gambar di samping, jika kalian akan memotong sebuah gambar, kalian cukup menggunakan *Crop Tool* pada *Toolbox*.

Caranya, kalian buka dulu *damaiaceh.bmp* pada *Photoshop* kalian. Setelah itu, kalian pilih *Crop Tool* pada *Toolbox*. Lalu blok gambar dengan *Crop Tool* tersebut dengan cara menahan klik kiri, lalu gerakan *mouse* ke bagian akhir gambar yang akan di potong.



Gambar 4.2

Cara menggunakan Crop Tool

Setelah itu, kalian dapat memotongnya dengan klik kanan pada seleksi tersebut kemudian pilih *Crop*. Jika kalian ingin memindahkan hasil potongan gambar tersebut ke halaman baru, kalian tidak dapat langsung men-drag ke halaman baru, itu dikarenakan layer pada gambar tersebut masih dikunci. Kalian harus buka dulu dengan double klik pada layer tersebut, setelah itu baru kalian drag ke halaman baru.

Tahukah Kamu

Setelah kita menggunakan *Crop Tool*, akan muncul seleksi sebelum dipotong, bagaimana caranya jika kalian ingin memutar hasil seleksi tersebut?

Mudah bukan melakukan seleksi dan memotong menggunakan *Crop Tool*? Tetapi, tidak semua gambar yang akan kita potong memiliki bentuk persegi, tetapi sangat mungkin kita harus memotong gambar yang berbentuk segitiga atau bahkan tidak berbentuk sama sekali, misalnya gambar pulau atau muka seseorang.

Ada banyak teknik yang dapat kita gunakan untuk melakukan seleksi, yaitu:

1. *Marquee Tool*
2. *Pen Tool*
3. *Lasso Tool*
4. *Magic Wand Tool*

Jika kita akan menyeleksi bagian yang bentuknya mudah seperti lingkaran atau persegi panjang, kita cukup menggunakan *Marquee Tool* dan submenunya. Pada kali ini kita akan mempelajari dua teknik lain, yaitu *Lasso Tool* dan *Magic Wand Tool*.

1. Menggunakan Lasso Tool

Pada CD, tersedia sebuah gambar bernama *peace.jpg*, kalian buka menggunakan aplikasi *Photoshop*. Gambar tersebut akan kita seleksi bagian pulaunya, kita akan menyeleksi dengan menggunakan teknik *Lasso* maupun *Magic Wand*.

Setelah kalian buka gambar tersebut, pertama pilih *Polygon Lasso Tool* (submenu dari *Lasso Tool*). Kemudian, kita lakukan seleksi dengan meng-klik setiap ujung dari gambar pulau tersebut dengan memperhatikan lika-likunya.

Langkah pertamanya, pilih titik awal yang akan menjadi seleksi kita dengan klik kiri pada titik tersebut. Kemudian, pilih

titik berikutnya dengan klik kiri lagi. Lakukan seperti itu terus dengan sampai kembali ke titik awal. Ingat, pilihlah titik yang merupakan ujung-ujung dari pulau.

Seperti kalian ketahui, *Lasso Tool* ada tiga macam, yaitu *Lasso Tool*, *Polygon Lasso Tool*, dan *Magnetic Lasso Tool*. Ketiga-tiganya berfungsi sama, yaitu untuk membuat seleksi. *Lasso Tool* berguna untuk membuat seleksi dengan bebas, tetapi untuk menggunakan tool ini membutuhkan ketelitian serta keterampilan tangan yang baik dalam menggerakkan *mouse*. Sedangkan, untuk kasus seperti ini, kalian juga dapat menggunakan *Magnetic Lasso Tool*, yaitu menyeleksi berdasarkan perbedaan *pixel*. Untuk menggunakan *Magnetic Lasso Tool*, kalian cukup menggerakkan *mouse* mengelilingi gambar pulau tersebut tanpa harus melakukan klik berkali-kali dan memperhatikan lika-liku gambar pulau tersebut.



Gambar 4.3
Gambar yang akan kita seleksi.
Sumber: www.ranesi.nl



Gambar 4.4
Setelah kita sampai di titik awal, gambar pulau akan terseleksi

Gambar 4.5 adalah seleksi menggunakan *Magnetic Lasso Tool*. Kalian dapat mencobanya dengan melakukan *Duplicate Layer*, lalu melakukan seleksi lagi dengan *Magnetic Lasso Tool*.



Gambar 4.5
Seleksi gambar menggunakan Magnetic Lasso Tool



Gambar 4.6
Gambar hasil seleksi pada halaman Perdanaian

Setelah itu, kalian buat halaman baru dengan nama *Perdamaian*, lalu atur *Preset Size* menjadi “640 x 480” dan *Contents* menjadi “*Transparent*”. Kemudian pada *peace.jpg*, kalian klik *Move Tool* untuk memindahkan seleksi gambar ke halaman *Perdamaian*, maka akan muncul gambar hasil seleksi kalian pada halaman *Perdamaian*.

Tahukah Kamu

Jika diperhatikan sekilas, Gambar 4.5 dan Gambar 4.6 terlihat sama. Akan tetapi jika diperhatikan lebih detail, akan tampak berbeda hasil seleksi menggunakan *Magnetic Lasso Tool* dan menggunakan *Polygon Lasso Tool*. Seleksi menggunakan *Polygon Lasso Tool* terlihat lebih detail daripada menggunakan *Magnetic Lasso Tool*, tetapi jika dilihat dari penggunaannya jauh lebih mudah menggunakan *Magnetic Lasso Tool*.

2. Menggunakan Magic Wand Tool

Ada beberapa langkah untuk melakukan seleksi yang baik menggunakan *Magic Wand Tool*. Seperti kalian ketahui pada bab sebelumnya, *Magic Wand Tool* digunakan untuk memilih gambar dengan warna yang sama, karena itu kita harus mengatur pencahayaan dan warna gambar agar semakin sempurna seleksi kita.

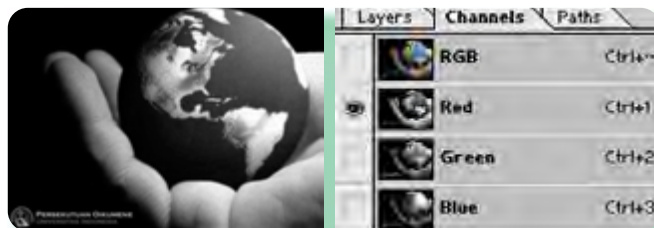
Langkah pertama, kalian buka *UI.JPG* melalui *Photoshop*. Kemudian, perhatikan *Channel Palette*, di situ kalian dapat mengetahui bahwa semua warna terlihat.



Gambar 4.7
Channel Palette
dengan semua warna aktif

Sekarang kalian coba untuk mengaktifkan hanya salah satu warna, *Red* atau *Green* atau *Blue*. Kemudian, kalian bandingkan kekontrasan warna antara bagian yang akan di seleksi dan bagian yang tidak akan terseleksi. Dalam kasus kita kali ini, kita akan

membuat seleksi berupa tangan serta bola dunianya. Pilih warna yang kontrasnya paling terlihat. Saya memilih hanya *Red* saja yang aktif.



Gambar 4.8
Hanya memilih warna *Red*
saja yang aktif.
Sumber: po12.wordpress.com

Tips and Trick

Untuk mengaktifkan atau menon-aktifkan warna, kalian cukup klik pada gambar mata sebelah kiri dari masing-masing warna.

Setelah itu, kalian lakukan *Duplicate Channel* pada warna yang telah kita pilih. Caranya, kalian klik kanan pada *Channel* warna tersebut, pilih *Duplicate Channel*, lalu klik OK dengan nama “*Red Copy*”.

Ayo Cari Tahu

Mengapa kita harus melakukan *Duplicate Channel*? Mengapa kita tidak menggunakan *Channel Red* tersebut untuk kita edit?

Sebelum memasuki ke langkah selanjutnya, pastikan bahwa *Channel* yang aktif adalah *Red Copy* yang telah kita buat tadi. Kemudian, langkah selanjutnya adalah mengatur Level cahaya dari gambar sehingga antara gambar yang akan kita seleksi dan gambar yang tidak akan kita seleksi menjadi lebih kontras.

Pertama, kita pilih *Image* pada *Menu Bar* lalu pilih *Adjustments*, kemudian *Levels*. Maka akan keluar jendela *Levels* seperti gambar di samping. Kalian atur *Input Level* yang berada pada bagian atas jendela tersebut, atau kalian juga dapat mengaturnya melalui panel yang berada di grafik seperti gambar di bawah. Saya mengatur *Input Level* menjadi “0, 1.00, 32”.



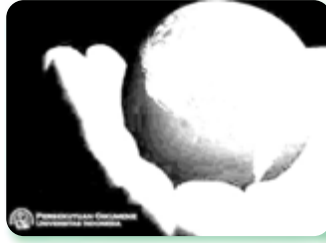
Gambar 4.9
Jendela *Levels* untuk mengatur Level warna

Tahukah Kamu

Ada 3 segitiga pada panel yang di lingkari. Panel paling kiri adalah untuk mengatur tingkat kegelapan, panel paling kanan adalah untuk mengatur tingkat keterangan, dan yang di tengah adalah untuk mengatur kontrasnya.

Maka gambar akan menjadi lebih kontras antara hitam dan putih. Masalah berikutnya adalah ketika kita menggunakan *Magic Wand* yang menyeleksi berdasarkan warna maka ada sebagian warna hitam pada bola dunia seperti gambar di samping yang tentunya akan membuat seleksi kita kurang sempurna.

Oleh karena itu, kita perlu melakukan satu langkah lagi sebelum melakukan seleksi menggunakan *Magic Wand Tool*.



Gambar 4.10
Gambar setelah di atur level
cahayaanya.

Langkah tersebut adalah memastikan bahwa daerah yang akan kita seleksi berwarna putih dan daerah yang akan tidak seleksi berwarna hitam. Kita melakukannya menggunakan *Brush Tool*.



Gambar 4.11
Master Diameter
pada Brush

Untuk menggunakan *Brush Tool*, kalian cukup klik *Brush Tool* pada *Tool Box*. Setelah itu, atur pada *Option Bar* sehingga *Master Diameter* menjadi “10px”, lihat gambar di samping.

Tahukah Kamu

Semakin besar *Master Diameter* pada *Brush* maka akan semakin besar lingkaran untuk melakukan *brush*. Oleh karena itu, jika kalian ingin hasil yang detail, akan lebih baik menggunakan *Master Diameter* yang kecil, sebaliknya kalian dapat menggunakan *Master Diameter* besar jika gambar yang akan kita brush tidak detail.

Warna *brush* di ambil dari warna *Foreground* kita, karena itu sebelum melakukan *brush* kalian harus ubah warna *Foreground*-nya. Atur *Foreground* menjadi putih, kemudian lakukan *brush* dengan cara menahan klik kiri pada daerah yang akan kalian *brush*. Lakukan terus sampai semua daerah yang akan kita seleksi menjadi putih seperti gambar 4.12.

Apakah sudah selesai? Apakah semua sudah selesai di *brush*? Jika kalian teliti, kalian akan menemukan satu bagian lagi yang harus di-*brush*, yaitu bagian tulisan yang ada di kiri bawah. Kalian *brush* bagian tersebut menjadi hitam, karena tulisan tersebut termasuk bagian yang tidak akan terseleksi.

Setelah selesai, gambar telah siap untuk di seleksi menggunakan *Magic Wand*. Kalian cukup klik *Magic Wand Tool* yang ada di *Tool Box*, lalu



Gambar 4.12
Gambar setelah kita
brush putih

kalian klik bagian gambar yang akan kita seleksi. Maka akan terlihat garis putus-putus di pinggir warna putih yang menunjukkan bahwa gambar telah terseleksi.

Tips and Trick

Jika pada gambar kalian yang terseleksi adalah bagian luarnya atau bagian yang hitam, kalian dapat melakukan *Inverse* dengan cara klik kanan pada gambar, lalu pilih *Select Inverse*.

Kemudian, pindahkan hasil seleksi ke halaman *Perdamaian.psd* yang pernah dibuat. Akan tetapi, sebelumnya ada dua hal yang harus diperhatikan. Yang pertama, klik *Move Tool* pada *Tool Box*, dan yang kedua, klik tepat di atas tulisan RGB pada *Channel RGB*, ini menunjukkan bawa kita mengaktifkan sekaligus akan melakukan sesuatu pada *Channel RGB*. Setelah kedua itu dipenuhi, maka kita dapat memindahkan gambar ke halaman *Perdamaian.psd* dengan di- drag. Kalian ingat pelajaran tentang Layer bukan? Setelah men-drag gambar tangan dan bola dunia, kalian boleh memberi nama Layer dan mengaturnya sesuai keinginan



Gambar 4.13
*Perdamaian.psd setelah di-
drag gambar tangan dan
bola dunia*

B

Mengenal Bentuk Vektor dan Brush

Bagai kupu-kupu dengan sayapnya yang cantik, begitu pula Photoshop tidak cukup hanya menggunakan layer dan teks saja untuk membuat gambar menarik. Kita juga membutuhkan gambar-gambar tambahan lain yang dapat membuat halaman kita menjadi lebih menarik. Di antaranya dengan menggunakan bentuk-bentuk vektor dan brush.

Pada awal bab, kalian telah mempelajari Desain Grafis menggunakan *CorelDRAW12*, desain yang kalian buat tersebut merupakan bentuk *vektor*. Bentuk *vektor* tidak hanya

dibuat menggunakan *CorelDRAW* saja, *Photoshop* juga menyediakan bentuk *vektor*. Memang lebih sederhana di banding dengan *CorelDRAW*, tetapi itu sudah cukup untuk membuat gambar kita menjadi lebih menarik.

Bentuk *vektor* sendiri ada dua macam, yaitu bentuk *Vektor Geometris* dan bentuk *Vektor Khusus*. Bahkan kita dapat membuat bentuk vektor sendiri menggunakan *Pen Tool*.



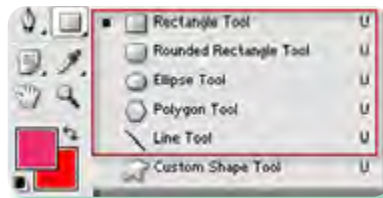
Gambar 4.14
*Macam-macam
bentuk Vektor*

Ayo Cari Tahu

Kalian tentu pernah mendengar mengenai bentuk yang Geometris dan Non-Geometris pada pelajaran Matematika. Apa yang membedakan antara bentuk Geometri dan Non-Geometri?

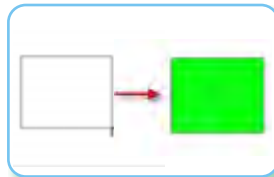
Untuk membuat bentuk *Vektor*, kalian dapat klik *Rectangle Tool* pada *Tool Box*. Jika kalian klik kanan pada *Rectangle Tool* maka akan keluar banyak submenu dari *Rectangle Tool*, seperti gambar di bawah. Semuanya adalah bentuk *Vektor*, tetapi hanya yang di dalam persegi merah saja yang merupakan *bentuk Vektor Geometris*.

Setelah kalian klik *Rectangle Tool* pada *Tool Box*, pilih bentuk *vektor* mana yang akan dibuat. Kalian dapat memilih melalui submenu pada *Tool Box* atau melalui *Option Bar*.



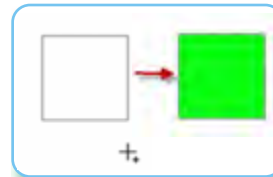
Gambar 4.15
Bentuk Vektor Geometri

Kemudian, pilih titik awal di mana kalian akan membuat bentuk tersebut, tahan klik kiri di titik awal, lalu gerakkan *mouse* ke titik akhir bentuk yang akan kalian buat.



Gambar 4.16

Membuat Bentuk Vektor Geometri



Gambar 4.17

Membuat bentuk Vektor Geometri yang proporsional

Tips and Trick

Saat kalian membuat bentuk *Vektor Geometris*, kalian harus membuat gambar menjadi lebih *proporsional*. Kalian dapat melakukannya dengan menahan tombol “*Shift*” pada *Keyboard* saat menggerakkan *mouse*. Maka bentuk *Vektor* yang dihasilkan menjadi lebih proporsional seperti gambar di bawah.

Sekarang bagaimana dengan bentuk *Vektor Khusus/Non-Geometris*? Penggunaannya sama saja dengan *Vektor Geometris*, hanya saja pada *Vektor Khusus* kita akan menjumpai lebih banyak bentuk daripada *Vektor Geometris*.

Untuk menggunakannya, kalian harus memilih *Custom Shape Tool* melalui *Tool Box* maupun melalui *Option Bar*. Kemudian, untuk memilih bentuknya, kalian klik *Shape* pada *Option Bar* seperti gambar 4.18.

Kalian juga dapat memberi warna berbeda pada bentuk Vektor yang telah kalian buat. Coba perhatikan *Option Bar* bagian kanan, di situ ada warna yang dapat diubah jika kalian klik.



Gambar 4.18
Bentuk Vektor Khusus

Tahukah Kamu

Ada dua cara untuk mengganti warna, yaitu mengganti warna sebelum kalian buat bentuk vektornya dan yang kedua setelah kalian buat bentuk vektornya. Dengan cara kedua, kalian harus memastikan terlebih dahulu bahwa layer yang aktif adalah layer vektor yang akan diubah warnanya. Kalian juga dapat mengisi dengan *Gradient* menggunakan *Gradient Tool*.

Jika kalian memperhatikan *Layer Palette*, maka ada yang berbeda antara *Layer* yang terbentuk karena kita membuat bentuk *Vektor* dan *Layer* yang biasanya.



Gambar 4.19
Layer yang terbentuk dari membuat bentuk Vektor

Yang paling kiri adalah isi *layer* yang diisi warna atau *gradient* yang diberikan pada bentuk *vektor* yang kita buat. *Clipping Path* merupakan bentuk *vektor* yang telah kita buat. Dan yang paling kanan adalah nama dari *layer* tersebut.

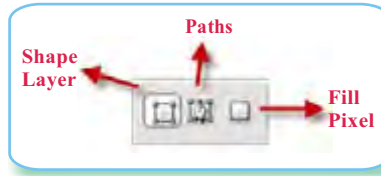
Tahukah Kamu

Coba kalian buat lebih dari satu bentuk *vektor*, maka setiap kali kalian membuat satu bentuk *vektor* akan membentuk satu *layer* baru. Mengapa demikian? Ini karena pengaruh *Shape Layers*.

Seharusnya, sebelum membuat bentuk *vektor* terlebih dahulu kalian memilih sifat bentuk *vektor* yang akan kalian buat. Untuk memilih sifat tersebut kalian dapat melakukannya melalui *Option Bar*.

Masing-masing sifat di atas tentunya akan memengaruhi bentuk *vektor* yang tercipta. *Shape Layer* akan membuat bentuk *vektor* pada *layer* baru. *Paths* akan membuat bentuk *vektor* dengan *Path* Seleksi ke dalam *Paths Layer*. Sedangkan *Fill Pixel* akan membuat bentuk *vektor* pada *layer* yang sedang aktif atau dengan kata lain tidak membuat bentuk *vektor* baru.

Gambar 4.20
Sifat dari Bentuk Vektor yang terletak pada Option Bar



Gambar 4.21
Membuat bentuk Vektor menggunakan Pen Tool

Seperti yang pernah dikatakan pada awal pembahasan, bahwa bentuk *Vektor* juga dapat kita buat sendiri menggunakan *Pen Tool*. Sekarang kalian akan belajar membuat bentuk

vektor yang kalian buat sendiri menggunakan *Pen Tool*. Kalian dapat membuatnya dengan 2 cara, yaitu dengan *Pen Tool* atau *FreeForm Pen Tool*.

Buatlah halaman baru dengan nama *Vektor*, lalu atur *Preset Size* menjadi “640 x 480” dan *Contents* menjadi *White*. Setelah itu, kalian klik *Pen Tool* lalu mulailah menggambar seperti gambar di samping. Akan tetapi, jangan lupa atur dahulu warna bentuk *vektor* menjadi putih supaya mudah untuk dilihat, juga pastikan sifat *Shape Layer* yang dipakai.

Tahukah Kamu

Jika dirasa gambar yang kalian buat perlu diperbaiki, jangan khawatir! Sebab *Photoshop* telah menyediakan *Tool* untuk menambahkan dan menghapus titik-titik pada gambar. Kalian dapat memakainya dengan klik kanan pada *Pen Tool*, pilih “*Add Anchor Point Tool*” untuk menambahkan dan “*Delete Anchor Point Tool*” untuk menghapus, lalu klik pada gambar.

Ayo Cari Tahu

Apa yang terjadi ketika kalian membuat seleksi, kalian tahan klik kiri pada gambar menggunakan *Pen Tool*?

Bukan hanya warna maupun *Gradient* saja yang dapat mengisi bentuk *vektor* kita, kita juga dapat mengisinya dengan gambar lain atau foto. Kita akan memasukkan foto *damaiaceh.bmp* pada bentuk vektor yang telah kita buat. Akan tetapi, sebelumnya kita harus merasterize bentuk *vektor* terlebih dahulu supaya layer vektor tersebut dapat kita perlakukan seperti *layer* pada umumnya. Caranya pilih *layer* pada *Menu Bar*, lalu pilih *Rasterize* dan *Fill Content*.

Setelah itu, kalian buka *damaiaceh.bmp* lalu drag ke halaman *bektor*. Jika gambar terlalu kecil, kalian dapat mengubah ukurannya dengan *Free Transform*. Maka pada *Layer Palette* akan ada 3 *layer*, lalu letakkan bentuk *vektor* tersebut tepat di atas gambar *damaiaceh* seperti gambar berikut ini.

Kemudian, kalian klik *Layer* yang berisi gambar damaiaceh, lalu pilih *Layer* pada *Menu Bar*, setelah itu pilih “*Group with Previous*”. Ini akan membuat gambar damaiaceh menyatu dengan *Layer* sebelumnya, yaitu *Layer* yang berisi bentuk *Vektor* kita. Maka pada halaman *Vektor* akan seperti di samping.



Gambar 4.22
Halaman Vektor
setelah kita drag
damaiaceh.bmp

Setelah kalian mengikuti langkah-langkah di atas, kalian masih dapat menggerak-gerakkan gambar damaiaceh. Jika kalian ingin hasil yang lebih baik, kalian dapat melakukannya dengan menggabungkan *Layer* yang berisi damaiaceh dan *Layer* yang berisi *Vektor*. Jika kalian lupa, kalian dapat membuka kembali pembahasan mengenai *Basic Layer*.



Gambar 4.23
Halaman Vektor setelah kita
drag *damaiaceh.bmp*

Tahukah Kamu

Jika kalian tidak melakukan *Rasterize*, maka dapat dilakukan *Merge Down*. Oleh karena itu, setelah kita yakin dengan bentuk *Vektor* yang kita buat, kita harus melakukan *Rasterize* pada *Layer Vektor* tersebut supaya *Layer* tersebut menjadi *Layer* pada umumnya.

Jika kalian mau, kalian dapat menambahkan gambar tersebut ke dalam halaman *Perdamaian* yang pernah kita buat sebelumnya. Kalian dapat mengatur ukuran serta letaknya sesuai keinginan kalian.

Photoshop bukan hanya menyediakan alat untuk memanipulasi gambar, tetapi juga menyediakan alat-alat untuk menggambar, yaitu *Brush Tool* dan *Pencil Tool*. Saat ini kita akan membahas cara penggunaan *Brush Tool* untuk menghias gambar kita.

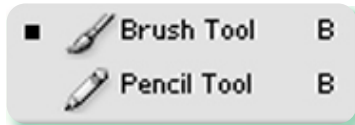
Brush Tool digunakan seperti kita menggunakan kuas. Seperti halnya kuas yang memiliki berbagai macam jenis *Brush Tool* juga memiliki berbagai macam jenis kuas yang disediakan, seperti gambar di bawah ini. Kalian dapat klik *Brush Tool* pada *Tool Box*, lalu pilih jenis *Brush* pada *Option Bar*.



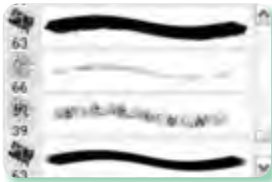
Gambar 4.24
Halaman Perdamaian.psd
setelah kita drag gambar
dari halaman *Vektor.psd*

Di samping jenis-jenis tersebut, selalu tertera angka yang merupakan tingkat ketebalan goresan yang dihasilkan. Kalian dapat menentukan ketebalannya melalui *Master Diameter* yang pernah kita bahas sedikit ketika melakukan seleksi dengan *Magic Wand Tool*.

Gambar 4.25
Brush Tool dan Pencil Tool



Memang tidak ada teknik khusus, tetapi kalian dapat melakukan banyak hal melalui *Option Bar* dan *Brush Tool*. Jika kalian perhatikan pada *Option Bar*, kalian dapat mengatur *Mode*, *Opacity*, dan *Flow*.



Gambar 4.26
Jenis Brush dan ketebalannya

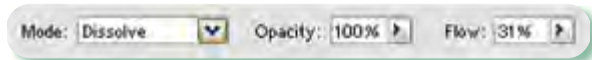
Mode digunakan untuk menentukan cara mencampurkan goresan *Brush Tool* dengan gambar di belakangnya.

Opacity digunakan untuk mengatur tingkat transparansi atau tembus pandang sapuan *Brush Tool*.

Flow digunakan untuk mengatur seberapa cepat warna yang dioleskan terserap ke kanvas atau gambar.

Photoshop juga menyediakan *Palette* khusus yang dapat kita gunakan untuk mengatur *Brush*. Jika *Brush Palette* belum terlihat, kalian dapat klik *Window* pada *Menu Bar*, lalu pilih *Brush* sehingga muncul *Brush Palette*. Di situ kalian dapat membuat kuas yang kalian bentuk sendiri.

Gambar 4.27
Mode, Opacity, dan Flow pada Brush Tool



Gambar 4.28
Brush Palette



Gambar 4.29
Perdamaian.psd di hias dengan Brush Tool

Internet Link

Untuk mendapatkan informasi dan *tutorial photoshop*, kalian dapat membukanya di www.photoshopgurus.com

Ayo Cari Tahu

Sekarang coba kalian hias *Perdamaian.psd* dengan *Brush Tool*, kalian dapat hias sesuka kalian. Tapi perlu di ingat, dalam menghias kalian harus memperhatikan *Layer* mana yang kalian hias.

C

Lebih Jauh Mengenal Layer

Apa yang kalian ketahui mengenai *Layer* pada bab sebelumnya belum cukup untuk membuat *Layer* kalian menjadi menarik. *Photoshop* menyediakan efek-efek yang dapat diterapkan pada *Layer* yang kalian buat. *Opacity* dan *Fill* yang telah kalian pelajari merupakan efek dasar dari *Layer*. Kali ini kita akan mempelajari efek-efek *Layer* menggunakan *Mode Blend*.

Pada dasarnya, *Mode Blend* merupakan cara yang digunakan untuk mencampurkan warna pada *layer* yang aktif dengan gambar atau *layer* yang ada di belakangnya.

Untuk dapat menentukan *Mode Blend*, kalian dapat melakukannya dengan tiga cara. Cara pertama, kalian dapat memilih pada kotak pilihan yang ada di bagian kiri *Layer Palette*, tepat sebelah kiri *Opacity*. Atau cara kedua, kalian klik kanan pada *Layer*, lalu pilih “*Blending Option*”. Sedangkan cara ketiga yaitu dengan klik pada bagian bawah *Layer Palette*, kemudian klik “*Blending Option*”.

Jika kalian perhatikan ada 22 macam *Mode Blend* yang disediakan oleh *Photoshop*, mari kita lihat kegunaannya satu per satu.



Gambar 4.30
Mode Blend

Ayo Cari Tahu

Sewaktu kalian membaca tabel di bawah ini mengenai macam-macam *Mode Blend*, kalian coba praktikkan pada *Perdamaian.psd* sehingga kalian lebih memahami perbedaan satu mode dengan mode yang lain.

Nama	Keterangan
<i>Normal</i>	Setiap <i>Pixel</i> pada gambar ditampilkan sesuai dengan warna aslinya. Mode ini sering juga disebut <i>Mode Threshold</i> .
<i>Dissolve</i>	Beberapa <i>pixel</i> ditampilkan secara acak yang digantikan dengan warna dasar atau warna campuran (<i>blend</i>).

<i>Darken</i>	<i>Pixel-pixel</i> yang berwarna lebih ringan atau terang daripada warna <i>Blend</i> akan diganti, sedangkan <i>pixel-pixel</i> yang berwarna lebih gelap daripada warna <i>Blend</i> tidak akan diganti.
<i>Multiply</i>	Mode ini akan mengalikan warna dasar dengan warna <i>Blend</i> . Jika warna dikalikan dengan warna hitam maka hasilnya akan hitam. Jika warna dikalikan dengan warna putih maka hasilnya adalah warna itu sendiri. Sedangkan jika dikalikan dengan warna selain hitam atau putih maka hasilnya adalah warna yang lebih gelap.
<i>Color Burn</i>	Menggelapkan warna untuk merefleksikan warna <i>blend</i> dengan meningkatkan kontrasnya.
<i>Linear Burn</i>	Menggelapkan warna untuk merefleksikan warna <i>blend</i> dengan mengurangi kontrasnya.
<i>Lighten</i>	<i>Pixel-pixel</i> yang berwarna lebih gelap dari pada warna <i>Blend</i> akan diganti, sedangkan <i>pixel-pixel</i> yang berwarna lebih terang dari pada warna <i>Blend</i> tidak akan diganti.
<i>Screen</i>	Mode ini akan mengalikan kebalikan warna dasar dengan warna <i>Blend</i> . Biasanya menghasilkan warna yang lebih terang atau ringan. Jika warna dikalikan dengan warna hitam maka hasilnya akan warna itu sendiri. Jika warna dikalikan dengan warna putih maka hasilnya adalah putih.
<i>Color Dodge</i>	Menambahkan terang warna dasar untuk merefleksikan warna <i>blend</i> dengan mengurangi kontras.
<i>Linear Dodge</i>	Menambahkan terang warna dasar untuk merefleksikan warna <i>blend</i> dengan meningkatkan <i>brightness</i> .
<i>Overlay</i>	Mode ini akan mengalikan atau menyaring warna dengan bergantung pada warna dasarnya. Warna <i>highlight</i> dan bayangan dari warna dasar tetap dipertahankan. Sedangkan warna dasar dicampur dengan warna <i>blend</i> untuk merefleksikan terang warna asli.
<i>Soft Light</i>	Menggelapkan atau menerangkan warna bergantung pada warna <i>blend</i> . Efeknya akan seperti lampu sorot yang lembut pada gambar.
<i>Hard Light</i>	Mengalikan atau menyaring warna bergantung pada warna <i>blend</i> . Efeknya akan seperti lampu sorot yang keras pada gambar.

<i>Vivid Light</i>	Membakar atau menggelapkan warna dengan meningkatkan atau mengurangi kontrasnya.
<i>Linear Light</i>	Membakar atau menggelapkan warna dengan meningkatkan atau mengurangi <i>brightness</i> -nya.
<i>Pin Light</i>	Mengganti warna bergantung pada warna <i>blend</i> . Jika warna <i>blend</i> lebih ringan 50% daripada abu, maka <i>pixel</i> yang lebih gelap daripada warna <i>blend</i> akan diganti dan warna yang lebih terang tidak akan diganti.
<i>Difference</i>	Mengurangi warna <i>blend</i> dari warna dasar atau warna dasar dari warna <i>blend</i> , bergantung pada warna mana yang lebih terang.
<i>Exclusion</i>	Hampir sama dengan <i>mode Difference</i> , hanya dengan kontras yang lebih rendah.
<i>Hue</i>	Membuat warna akhir yang berasal dari luminasi dan saturasi warna dasar serta hue dari warna <i>blend</i> .
<i>Saturation</i>	Membuat warna akhir yang berasal dari luminasi dan hue warna dasar serta saturasi dari warna <i>blend</i> .
<i>Color</i>	Membuat warna akhir yang berasal dari luminasi warna dasar, hue, dan saturasi warna <i>blend</i> .
<i>Luminosity</i>	Membuat warna akhir yang berasal dari hue dan saturasi warna dasar serta luminasi warna <i>blend</i> .

Bagaimana? Menakjubkan bukan efek-efek *Layer* dengan menggunakan *Mode Blend*. Tidak hanya sampai di sini, ada beberapa hal lagi yang dapat kalian lakukan untuk membuat *Layer* kalian semakin sempurna.

Jika kalian masuk pada *Blending Option*, kalian akan mendapati tampilan seperti di samping. Dari sini kalian dapat mengatur banyak hal mengenai *Layer* kalian.

Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan adalah perbedaan antara *Opacity* dan *Fill Opacity*. Bedanya, jika *Fill Opacity* tidak akan memengaruhi *mode Blend* yang digunakan.



Gambar 4.31
Blending Option



Gambar 4.32
Monitor Layer
melalui Layer Palette

Kalian juga dapat menggunakan *Blend If*. Pertama tentukan *channel* untuk menentukan *blending* pada *channel* warna tersebut. Lalu, atur *This Layer* untuk menentukan daerah *pixel* pada *layer* aktif yang akan di-*blend* dan *Underlying Layer* untuk menentukan daerah *pixel* pada *layer* di bawah *layer* aktif yang akan di-*blend*.

Selain itu, kalian juga dapat menggunakan *Layer Style* yang telah disediakan oleh *Photoshop*. Jika kalian perhatikan bagian kiri dari tampilan *Blending Option*, ada pilihan *Drop Shadow*, *Inner Shadow*, dan lain-lain, itu adalah macam-macam *Layer Style* pada *Photoshop*. Kalian dapat mengaturnya, lalu mengaktifkan salah satu atau beberapa dari *style-style* tersebut. Setelah kalian memberi efek pada sebuah *Layer*, akan muncul tanda pada *Layer Palette* yang membuat kita mengetahui sebuah *Layer* dikenai efek apa saja.



Gambar 4.33
Perdamaian.psd setelah
diberi efek pada *Layer*

Tahukah Kamu

Pada pilihan *Blend If*, pilihan *Grey* adalah untuk mencampurkan semua *Channel* warna.

Selain itu, ada beberapa macam *Layer* yang tidak dapat dikenai *Layer Style*, yaitu *Layer Background*, *Layer* yang terkunci, dan *Layer Set*.

Rangkuman

1. Kita dapat menggunakan *Crop Tool* untuk memotong bagian dari gambar.
2. Ada 4 teknik untuk membuat seleksi, yaitu menggunakan *Marquee Tool*, menggunakan *Pen Tool*, menggunakan *Lasso Tool*, dan menggunakan *Magic Wand Tool*.
3. Bentuk *Vektor* adalah suatu bentuk yang terbuat dari titik-titik yang disebut titik *Anchor* dan dihubungkan dengan segmen-segmen.
4. Dalam *Photoshop*, kita juga dapat menggambar karena *Photoshop* menyediakan *Brush Tool* dan *Pencil Tool* untuk menggambar.
5. *Mode Blend* digunakan untuk membuat efek-efek khusus pada *Layer* kita.
6. *Photoshop* juga menyediakan *Layer Style* yang dapat kita terapkan langsung pada *Layer* kita. Akan tetapi, ada beberapa jenis *layer* yang tidak dapat kita terapkan *Layer Style*-nya, yaitu *Layer Background*, *Layer* yang terkunci, dan *Layer Set*.

Soal Evaluasi Bab 4

A. Pengecekan Konsep

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- 1 Tool di bawah ini yang tidak dapat kita gunakan untuk membuat seleksi adalah ...
a. *Pen Tool* c. *Magic Wand Tool*
b. *Healing Tool* d. *Lasso Tool*
- 2 Submenu dari *Lasso Tool* yang kita gunakan untuk menyeleksi berdasarkan perbedaan *pixel* adalah ...
a. *Magnetic Lasso Tool*
b. *Lasso Tool*
c. *Polygon Lasso Tool*
d. *Magic Lasso Tool*
- 3 Kegunaan dari *Magic Wand Tool* adalah ...
a. untuk melakukan seleksi
b. untuk melakukan seleksi berdasarkan *pixel*
c. untuk melakukan seleksi berdasarkan warna
d. untuk melakukan seleksi berdasarkan ukuran
- 4 Pada *Brush Tool*, bagian yang kita gunakan untuk memperbesar ukuran kuas adalah ...
a. *Mode* c. *Master Diameter*
b. *Opacity* d. *Brush Palette*
- 5 Di bawah ini yang bukan merupakan bentuk *Vektor Geometris* adalah ...
a. *Rounded Rectangle Tool*
b. *Rectangle Tool*
c. *Polygon Tool*
d. *Circle Tool*
- 6 Agar bentuk *Vektor* kita lebih “proporsional” maka kita dapat menahan tombol . . . ketika membuat bentuk *Vektor*.
a. Alt c. Ctrl
b. Tab d. Shift
- 7 Tool yang bukan merupakan Submenu dari *Pen Tool* adalah ...
a. *Convert Point Tool*
b. *Edit Anchor Pint Tool*
c. *Add Anchor Pint Tool*
d. *Delete Anchor Pint Tool*
- 8 Pilihan yang paling tepat mengenai macam-macam *Mode Blend* pada *Layer* adalah ...
a. *Mode Normal* = beberapa *Pixel* pada gambar ditampilkan sesuai dengan warna aslinya. Mode ini sering juga disebut *Mode Threshold*.
b. *Mode Color Burn* = Menggelapkan warna untuk merefleksikan warna *blend* dengan meningkatkan kontrasnya.
c. *Mode Linear Dodge* = Menambahkan terang warna dasar untuk merefleksikan warna *blend* dengan meningkatkan *brightness*.
d. *Mode Vivid Light* = Membakar atau menggelapkan warna dengan meningkatkan atau mengurangi kontrasnya.
- 9 *Layer* berikut ini yang dapat menggunakan *Layer Style* adalah ...
a. *Layer* yang terkunci
b. *Layer Set*
c. *Layer Background*
d. *Layer Vektor*
- 10 Berikut merupakan *Layer Style* yang telah disediakan oleh *Photoshop 7.0*, kecuali ...
a. *Drop Glow* c. *Inner Glow*
b. *Drop Shadow* d. *Inner Shadow*

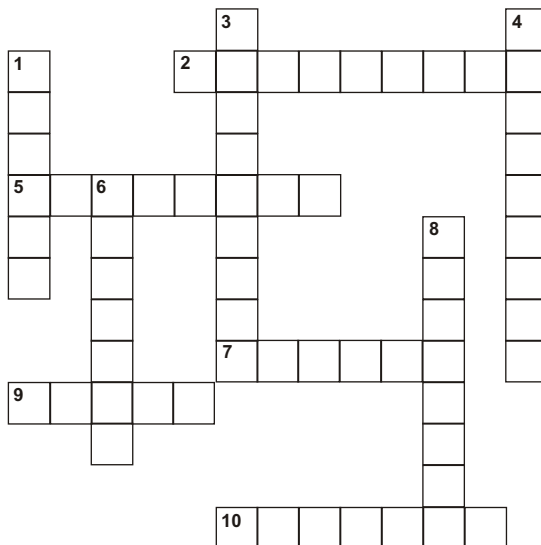
B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- ❶ Jelaskan kegunaan masing-masing dari *Lasso Tool* dan submenunya!
- ❷ Mengapa ketika kita menggunakan *Magic Wand Tool*, awalnya kita harus memilih *Channel* yang kontrasnya paling terlihat?
- ❸ *Levels* pada *Adjustment* kita gunakan untuk mengatur apa?
- ❹ Saat gambar telah terseleksi, apa yang terjadi jika kita melakukan *Invers*?
- ❺ Tuliskan apa yang kalian ketahui mengenai bentuk *Vektor*!
- ❻ Ada 3 sifat bentuk *Vektor*, sebutkan dan jelaskan!
- ❼ Mengapa *Layer Vektor* sebaiknya kita *Rasterize*?
- ❽ Jelaskan mengenai *Mode*, *Opacity*, dan *Flow* pada *Option Bar Brush Tool*!
- ❾ Apa yang membedakan pada *Mode Blend Color Dodge* dan *Linear Dodge*?
- ❿ Apa kegunaan *Blending*, *Option*, dan *Fill Opacity*?

C. Aktifitas Siswa

Isilah Teka Teki Silang di bawah ini yang terdiri atas 5 soal mendatar dan 5 soal menurun.



Mendatar :

2. Perintah yang digunakan untuk merubah *Layer Vektor* menjadi *Layer* pada umumnya
5. Untuk memotong
7. Mengatur tingkat cahaya pada gambar
9. Salah satu sifat *Vektor*
10. Kita sering menjumpai RGB, Red, Green, Blue pada *Palette* ini

Menurun :

1. Untuk menggambar kita dapat menggunakan . . . *Tool* dan *Brush Tool*
3. *Tool* yang kita gunakan untuk membuat seleksi
4. *Non-Geometris* (lawan kata)
6. Mengatur tingkat tembus pandang
8. Beberapa *pixel* ditampilkan secara acak dan digantikan dengan warna dasar atau warna campuran

Ulangan Umum Semester 1

A. Pengecekan Konsep

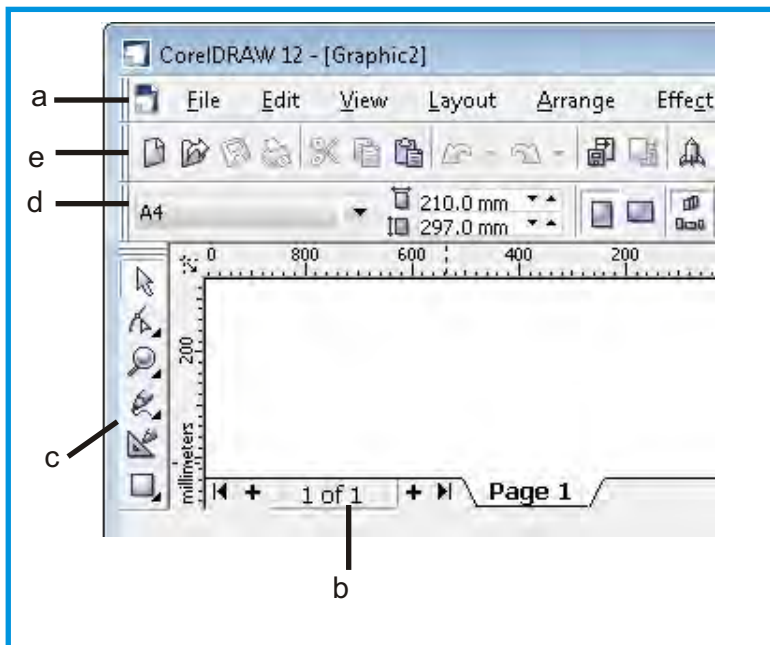
Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- 1 Salah satu bagian jendela *CorelDRAW* yang menampung koleksi warna disebut dengan...
a. *color bar* c. *color window*
b. *color collection* d. *color pallette*
- 2 *Tool* dalam program *CorelDRAW* yang diwakili dengan gambar di bawah ini disebut dengan...
a. *pen tool* c. *freehand tool*
b. *polyline tool* d. *drawing tool*
- 3 Untuk mewarnai sebuah objek, kita bisa mewarnai hanya dengan satu warna, warna gradasi bahkan dengan pola tertentu. *Tool* yang digunakan untuk menghasilkan warna gradasi adalah...
a. *paint bucket tool*
b. *pattern fill dialog*
c. *fountain fill dialog*
d. *texture fill dialog*
- 4 *CorelDRAW* merupakan program penghasil citra berformat vektor. Tetapi kita juga bisa menghasilkan gambar dengan format *bitmap* dengan melakukan...
a. *export* c. *save as bitmap*
b. *import* d. *save file*
- 5 *Tool* dalam jendela *print preview* yang memperbolehkan kita mencetak lebih dari satu halaman dalam selembar kertas adalah...
a. *zoom tool*
b. *mark placement tool*
c. *imposition layout tool*
d. *pick tool*
- 6 Berikut ini adalah bukan bagian dari lingkungan *Photoshop 7.0* adalah ...
a. *Palette* c. *Toolbox*
b. *Dock* d. *Option Bar*
- 7 Di bawah ini merupakan pernyataan yang tepat dari *Layer* pada *Photoshop* adalah ..
a. *Layer* adalah mika transparan yang terdapat pada *Photoshop*
b. *Layer* memungkinkan kita dapat membuat gambar menjadi bergerak
c. Urutan *Layer* tidak mempengaruhi gambar yang dihasilkan
d. *Layer* akan menjadi transparan jika kita mengatur *Opacity* menjadi rendah
- 8 Jika kalian akan mengatur tingkat pencahayaan dari gambar, hal yang kalian lakukan adalah...
a. Mengatur *Fill* dan *Opacity* pada *Layer Palette*
b. Masuk ke *Select* lalu memilih *Color Range* untuk mengaturnya
c. Melalui *Image* pada *Menu Bar*, lalu memilih *Adjustments*, lalu pilih *Levels*
d. Menggunakan *Define Brush* pada *Edit*
- 9 Di bawah ini yang bukan merupakan bentuk *Vektor* adalah ...
a. Teks
b. Gambar yang dihasilkan menggunakan *Brush Tool*
c. Gambar Hati
d. Gambar yang dihasilkan menggunakan *Pen Tool*
- 10 Berikut merupakan *Layer Style* yang telah disediakan oleh *Photoshop 7.0*, kecuali...
a. *Outer Shadow* c. *Inner Shadow*
b. *Outer Glow* d. *Inner Glow*

B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

- ❶ Sebutkan 2 jenis cara menjalankan program *CorelDRAW* !
- ❷ Sebutkan kegunaan *export* dan *import*!
- ❸ Sebutkan 4 saja tool yang terdapat dalam *flyout curve*!
- ❹ Sebutkan perbedaan cara menggunakan *rectangle tool* dan *3 point rectangle tool*
- ❺ Sebutkan nama bagian jendela *CorelDRAW* yang ditunjuk dengan huruf a-e !
(Lihat gambar dibawah).
- ❻ Apa yang membedakan antara *Color Palette* dan *Swatches Palette*?
- ❼ Ada 4 submenu dari *Type Tool*, Sebutkan dan jelaskan masing-masing!
- ❽ Apa yang membedakan antara *Crop Tool* dan *Lasso Tool*?
- ❾ Apa saja yang dapat kita lakukan melalui *Brush Palette*?
- ❿ Apa yang dilakukan pada *Mode Blend* “*Screen*”?



Gambar: untuk soal no.5

5

Menggunakan Perangkat Lunak Presentasi

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa mampu:

1. Mengetahui dan memahami menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat presentasi
2. Mengetahui cara menggunakan dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat presentasi
3. Membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram.



Kalian pernah melakukan presentasi seperti gambar di samping?

Presentasi pada gambar itu menggunakan tampilan yang menarik karena pada gambar tersebut materi presentasinya menggunakan *software* Presentasi semacam *PowerPoint*.

Pada bab ini kamu akan mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana membuat presentasi menjadi lebih menarik dengan menggunakan *PowerPoint*.

KATA KUNCI

- | | | | |
|--------------------|-------------|------------------|-----------|
| ■ Shared Workspace | ■ Hyperlink | ■ Presentasi | ■ Table |
| ■ Smart Tag | ■ View | ■ Audience | ■ Slide |
| ■ Task Pane | ■ Chart | ■ Teleconference | ■ Display |

Peta konsep

**Menggunakan
Perangkat
Lunak
Presentasi**

Menunjukkan
Menu dan Ikon
yang terdapat
dalam
Perangkat lunak
Pembuat
presentasi

Menggunakan
Menu dan Ikon
yang Terdapat
dalam Perangkat
lunak Pembuat
presentasi

Membuat
Presentasi Teks
dengan
Variasi Table,
Grafik, Gambar,
dan
Diagram

A

Pengantar

Pernahkah kamu mendengar kata presentasi? atau mungkin kalian pernah menyaksikan suatu presentasi?

Presentasi merupakan suatu kegiatan “berbicara” di depan orang lain untuk menyampaikan pesan. Presentasi memiliki 3 komponen utama, yaitu:

- Orang yang menyampaikan pesan (*presenter*),
- Media atau perangkat pendukung,
- Pendengar atau penerima presentasi (*audience*).

Tujuan dari presentasi dapat bermacam-macam, misalnya:

- Sarana untuk memasarkan suatu barang atau jasa. Presentasi semacam ini biasanya disertai alat peraga, gambar ataupun contoh produk yang akan dijual. Presentasi dengan tujuan semacam ini juga umum terjadi dikalangan bisnis, misalnya saat peluncuran produk baru untuk diperkenalkan ke masyarakat umum

Tahukah Kamu

Indonesia merupakan pengguna program Presentasi PowerPoint ini lebih besar dari pada program yang lain, program ini merupakan program yang paling mudah digunakan dalam membuat presentasi yang menarik.

- Memberikan informasi, misalnya presentasi materi pelajaran yang diberikan oleh dosen dalam kuliah atau seminar.
- Meyakinkan pendapat orang lain. Presentasi seperti ini biasanya dilakukan sebagai reaksi atas suatu kejadian atau pendapat dan *presenter* ingin meyakinkan pendapatnya kepada para *audience*.

Konsep presentasi berdasarkan interaksi dengan *audience* setidaknya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu presentasi langsung dan presentasi tidak langsung.

Ayo Cari Tahu

Apa saja bedanya antara program PowerPoint dengan program aplikasi Microsoft Office lainnya?

- Presentasi langsung terjadi saat *presenter* dan *audience* berkomunikasi secara langsung pada saat yang sama (*real time*). Untuk menampilkan presentasi pada tipe ini, dapat digunakan media seperti makalah, poster, *slide*, ataupun *file* presentasi. Tidak ketinggalan papan tulis, proyektor, dan komputer sebagai alat bantu pendukung presentasi. Pada jenis presentasi ini, komunikasi dapat dilakukan dua arah, misalnya dalam menanggapi presentasi ataupun saat mengajukan pertanyaan. *Teleconference* juga dapat dikategorikan sebagai presentasi langsung karena *presenter* maupun *audience* dapat berkomunikasi secara langsung menggunakan media jaringan internet sebagai perangkat pendukung. Peralatan yang semakin canggih saat ini memungkinkan *teleconference* dilakukan lebih interaktif tanpa penundaan (*delay*) yang berarti. Selain ditunjang dengan jaringan internet berkecepatan tinggi, peralatan jaringan maupun presentasi terkini seperti TV, proyektor, kamera video, maupun komputer memungkinkan hal ini terjadi. Kehadiran teknologi 3G atau bahkan 3,5 G misalnya, menjadi salah satu contoh media yang cukup efektif dalam melakukan *teleconference*.
- Presentasi secara tidak langsung seperti TV, koran, tabloid, ataupun CD tutorial merupakan contoh presentasi tidak langsung. Belakangan situs internet maupun e-learning menjadi salah satu media presentasi tidak langsung yang cukup berkembang. Presentasi ataupun makalah presentasi dapat disajikan interaktif secara *online*. Media yang satu ini belakangan banyak digunakan kalangan bisnis untuk meningkatkan pengetahuan karyawan karena dipandang jauh lebih murah dan efektif.



Gambar 5.1
Contoh Microsoft
PowerPoint

Untuk membuat presentasi dalam bentuk *file*, digunakan perangkat lunak presentasi. Perkembangannya pun cukup cepat karena banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi untuk menyempurnakan presentasi. Bila dahulu aplikasi semacam ini hanya terbatas untuk menampilkan teks ataupun gambar, saat ini perangkat lunak aplikasi sudah melangkah jauh dengan makin beragamnya kemampuan yang dimiliki, seperti kemampuan untuk menampilkan *slide show*, mengacu ke aplikasi lain, hingga kemampuan untuk menampilkan animasi. Kebutuhan akan perangkat lunak

presentasi ini pada dasarnya dilandasi oleh sifat manusia itu sendiri yang lebih mudah mempelajari sesuatu lewat tampilan baru yang memikat. Oleh sebab itu, tidak heran bila perangkat lunak aplikasi ini menjadi salah satu perangkat lunak yang paling berkembang, baik dari sisi fasilitas maupun aplikasinya. Semua aplikasi presentasi yang ada saat ini berusaha disajikan semenarik mungkin sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam presentasi lebih jelas dan mudah dimengerti.

Beberapa perusahaan *software* terkemuka di dunia juga turut meramaikan pasar program presentasi, di antaranya *Microsoft* dengan produk yang bernama *Microsoft PowerPoint* (yang pasar *software* nya mencapai diatas 50 % dari seluruh pengguna komputer di seluruh dunia), atau *Sun Microsystems* dengan produk lisensi gratisnya yaitu *StarOffice Impress*.

Di Indonesia, penggunaan program Presentasi *PowerPoint* lebih besar dari pada program presentasi yang lain. Oleh karena itu, semua contoh latihan dalam buku ini menggunakan program aplikasi *PowerPoint*. Pembelajaran pada buku ini difokuskan pada *Microsoft Office PowerPoint 2003*, walaupun saat ini sudah dikembangkan lebih lanjut menjadi versi 2007.

Untuk menjalankan *PowerPoint 2003*, spesifikasi komputer minimal yang diperlukan adalah sistem operasi Windows 98 atau lebih tinggi, pentium 233 Mhz (dianjurkan Pentium 3), RAM 64 MB(dianjurkan 128 MB), Disk Space 245 MB termasuk 115 harus tersedia pada harddisk dengan sistem operasi.

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak yang sangat populer dalam menunjang kegiatan presentasi. Sejak diperkenalkan dalam *Microsoft Office 1.0* Versi Beta, aplikasi ini langsung menyedot perhatian praktisi dalam merancang slide presentasi yang saat itu didominasi oleh *Lotus Software* serupa antara lain *Corel Presentation* yang dikeluarkan oleh *Corel* dan *Lotus Professional* yang berisikan aplikasi *office* dari *Lotus* dan sebagainya.

Beberapa fasilitas baru yang terdapat pada *PowerPoint 2003*, antara lain :

1. Peningkatan kemampuan untuk berintegrasi dengan berbagai jenis aplikasi media sehingga dengan kemampuan ini, kita dapat menjalankan *file-file movie* secara *full screen* pada *PowerPoint*. Hal ini dapat dilakukan karena *PowerPoint* mendukung beberapa format file media, di antaranya **ASX, WMX, M3U, WVX, WAX, dan WMA**.
2. Sistem navigasi *slideshow* yang baru sehingga dengan bantuan sistem nevigasi ini, kita dapat melihat *slideshow* pada saat merancang presentasi.

3. Dukungan *smart tag* sehingga dalam proses pembuatan animasi *slide* lebih banyak *template* dan dukungan *financial* simbol yang lebih optimal.
4. Untuk *transfer image*, *PowerPoint 2003* dapat menjaga resolusi *bitmap* dengan lebih baik.
5. Fasilitas *Document Workspace*, dalam *PowerPoint 2003* akan memudahkan proses *editing* dengan melibatkan *co-authoring*.

Beberapa fitur baru diimplementasikan pada *PowerPoint 2003* oleh *Microsoft*. Di samping persoalan kopatibelitas dengan aplikasi *office* lainnya, seperti kemampuan *Instant Messaging*, berbagi area kerja (*shared workspace*), *Smart Tag* (yang tersedia sejak awal *PowerPoint*), sehingga menjadikan *PowerPoint* sebagai aplikasi presentasi yang *powerfull* sejak pertama kali diperkenalkan, kemudian fitur-fitur ini terus dikembangkan sejalan dengan perkembangan *Microsoft PowerPoint* itu sendiri.

Beberapa fitur-fitur baru yang unik pada *PowerPoint 2003*, antara lain :

- *Packaging presentations*. Pada edisi *PowerPoint XP* dan edisi sebelumnya, untuk melakukan proses *Packing* ke dalam bentuk *Autorun Presentation CD* harus dilakukan dalam beberapa tahap, namun saat dijalankan pada sistem lain, maka terlebih dahulu harus dilakukan instalasi *PowerPoint Viewer* sebagai sarana untuk menjalankan *slide* presentasi tanpa *PowerPoint*. Jika pada sistem tersebut tidak terdapat *Microsoft PowerPoint*, maka dengan kekurangan tersebut pada edisi 2003 ini dilakukan langkah penyempurnaan terhadap proses *packing presentations* sehingga seorang *user* tidak harus dipusingkan lagi dengan langkah yang panjang karena proses tersebut dapat dilakukan dalam satu langkah mudah. Dengan fasilitas *Package for CD*, semua kebutuhan untuk membuat sebuah *autorun presentation CD* telah disatukan ke dalam satu kesatuan yang utuh sehingga presentasi *slide* yang dibuat dapat dijalankan pada sistem user yang lain sekalipun tanpa *PowerPoint*.
- *Slide show annotations*. Dengan fasilitas ini memungkinkan bagi seorang *Presenter* untuk menambahkan catatan tangan pada *slide* pada saat presentasi tengah berlangsung, atau menyimpannya menjadi catatan *slides* pada presentasi berikutnya.
- *Improved navigation tools*. *Slide Navigator* diganti dengan yang lebih mudah dalam penggunaannya yang ditempatkan pada *toolbar* untuk berpindah ke presentasi *slide* lainnya.

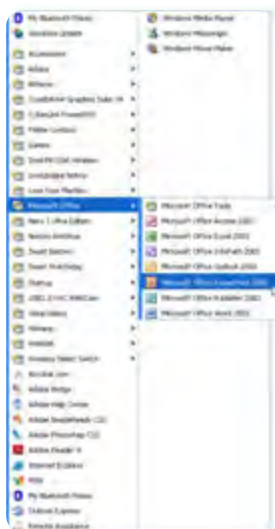
- *Larger movie display.* Pada *PowerPoint 2003*, kita dapat menampilkan *file movie* yang ditumpangkan pada *PowerPoint slide* secara *full screen*.

B

Memulai Program PowerPoint 2003

Untuk mengaktifkan program Presentasi *Microsoft PowerPoint 2003*, ikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik Tombol *Start* pada *Taskbar* *Windows*.
2. Klik *All Programs*.
3. Cari *Microsoft Office*.
4. Kemudian, Pilih *Microsoft Office PowerPoint 2003*.



Gambar 5.2
Start pada Taskbar

Menjalankan Slide

Untuk menjalankan *slide* presentasi dapat dilakukan langkah sebagai berikut.

1. Klik menu *Slide Show -> View Show*, atau dengan menekan tombol *F5*.

Langkah ini dilakukan jika akan menjalankan *slide show* dari halaman pertama.

2. Klik Tombol

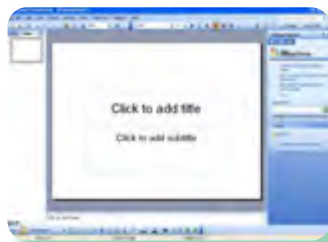


(*Slide Show*) yang terdapat pada *Slide Viewer* atau dengan menekan tombol *Shift + F5* untuk menjalankan *slide show* dari lokasi pointer berada.

Untuk keluar dari halaman aplikasi *PowerPoint*, langkahnya adalah pilih menu *File*, lalu klik tombol *Exit*.

Ayo Cari Tahu

Menurut kalian, apa saja kelebihan dari program *PowerPoint* ini, selain untuk membantu kita dalam hal presentasi.



Gambar 5.3
Tampilan Lembar Kerja PowerPoint 2003

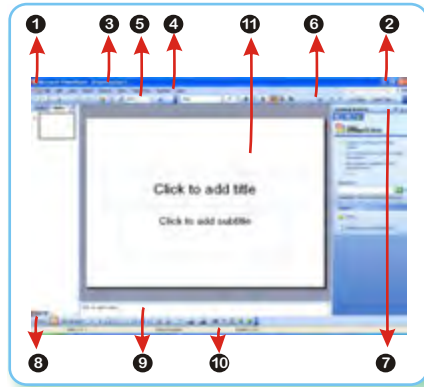
Pepatah mengatakan “Tak Kenal Maka Tak Sayang”. Oleh karena itu, kita juga akan berkenalan dengan fasilitas yang terdapat dalam *Microsoft Power Point 2003*. Fasilitas-fasilitas tersebut, yaitu:

1. *Title Bar* : Merupakan komponen yang berisi tema dari file dan nama aplikasi yang dijalankan dalam hal ini adalah *Microsoft PowerPoint*.
2. *Menu Bar* : Merupakan komponen yang berisi menu-menu yang berisi perintah-perintah yang ada pada *Microsoft PowerPoint*.
3. *Toolbar* : Merupakan komponen dari *Microsoft PowerPoint* yang berisi *icon-icon* yang merepresentasikan perintah-perintah yang diwakilinya.
4. *Slide Tab* : Merupakan bagian dari *Microsoft PowerPoint* yang menampilkan halaman presentasi dalam bentuk *slide*.
5. *Outline Tab* : Merupakan komponen dari *Microsoft PowerPoint* yang menampilkan *outline* dari halaman presentasi.
6. *Task Pane* : Merupakan komponen dari *Microsoft PowerPoint* yang memungkinkan pengguna melakukan beragam pekerjaan tanpa menutup *file* presentasi yang sedang dijalankan. *Task Pane* ini merupakan alat bantu untuk beberapa keperluan. *Microsoft PowerPoint* memiliki 12 pekerjaan yang dapat dilakukan menggunakan *Task Pane*. Beberapa pekerjaan juga dapat dilakukan sekaligus dengan menggunakan *Task Pane* ini dalam kondisi-kondisi tertentu.
7. *Slide Pane* : Merupakan bagian isi dari presentasi yang akan disajikan.
8. *Drawing Toolbar*: Merupakan bagian dari *Microsoft PowerPoint* yang dapat digunakan untuk mengatur posisi maupun bentuk dari presentasi yang akan disajikan.
9. *Notes Pane* : Merupakan bagian yang dapat digunakan sebagai catatan pendukung berbasis teks dari sebuah halaman presentasi.

10. *Status Bar* : Merupakan bagian dari *Microsoft PowerPoint* yang berfungsi untuk mengidentifikasi status dan kondisi yang sedang terjadi pada halaman yang sedang aktif.

Keterangan Menu Jendela Program *PowerPoint*

- ❶ : *Ikon menu*
- ❷ : Tombol pengatur tampilan jendela program
- ❸ : Baris judul (*Title Bar*)
- ❹ : Baris menu (*Menu Bar*)
- ❺ : Baris alat standar (*Standard Tool bar*)
- ❻ : Baris alat format (*Formating Tool bar*)
- ❼ : *TaskPane*
- ❽ : Tombol tampilan (*Showing Buttons*)
- ❾ : Catatan (*Notes*)
- ❿ : Baris status (*Status Bar*)
- ⓫ : Jendela presentasi



Gambar 5.4
Tampilan Lembar Kerja
PowerPoint 2003

D

Mengenal Ikon Microsoft PowerPoint 2003

Ikon adalah sebuah simbol yang dibuat untuk mempermudah penggunaan perintah pada *Menu bar*. Biasanya, ikon ini berisi perintah-perintah yang sering diakses oleh pengguna. Ikon-ikon tersebut akan dikelompokkan dalam suatu bar yang bernama *tool bar*.

Pada *Microsoft PowerPoint* secara *default* (umum), terdapat dua buah *Tool bar* yaitu '*Standard Tool bar*' dan '*Formatting Tool bar*' yang sudah dalam keadaan aktif. Dua buah *Toolbar* ini secara tampilan dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan dengan cara melakukan *click and drag*. Berikut ini adalah beberapa perintah pada *toolbar Standard*.



Gambar 5.5
Tampilan tool bar Standar PowerPoint 2003

- 1. *New* : Menampilkan file presentasi baru.
- 2. *Open* : Menampilkan file presentasi yang telah dibuat sebelumnya.

Internet Link

Kunjungi alamat <http://www.slideshare.net> untuk menambah wawasan tentang PowerPoint.

3. *Save* : Menyimpan file presentasi yang aktif. Jika dokumen presentasi baru saja dibuat, menu ini akan menampilkan kotak dialog '*Save As*' yang memungkinkan dilakukannya penyimpanan file dokumen presentasi yang sedang aktif.
4. *Permission* : Memungkinkan dilakukannya pengendalian hak untuk membuka atau mengganti dokumen beserta dengan batas waktu akses yang diijinkan.
5. *Email* : Memungkinkan pembuatan pesan *e-mail* dimana file presentasi yang sedang aktif akan dimasukkan sebagai *file attachment*.
6. *Print* : Memungkinkan dilakukannya pencetakan file presentasi yang sedang aktif menggunakan printer standar (*default*) yang diatur pada komputer yang digunakan.
7. *Print Preview* : Menampilkan presentasi yang sedang aktif dalam mode *preview* sebelum dicetak. Nantinya pencetakan dokumen presentasi akan terlihat persis seperti yang terlihat pada tampilan *Print Preview* ini.
8. *Spelling* : Memungkinkan dilakukannya pemeriksaan ejaan dan gaya dari file presentasi yang sedang aktif.
9. *Cut* : Memungkinkan dilakukannya *cut* atau menggunting teks ataupun objek yang dipilih dan menyimpannya dalam *clipboard* atau memori sementara pada dokumen. Jika teks atau objek ingin ditampilkan kembali pada lokasi lain, digunakan perintah '*Paste*'.
10. *Copy* : Memungkinkan dilakukannya penggandaan teks ataupun objek pada lokasi yang lain. Perintah ini akan menyimpan teks atau objek dalam memori sementara/clipboard dokumen dan jika kita ingin menggandakannya, digunakan perintah '*Paste*'.
11. *Paste* : Perintah untuk menempelkan teks ataupun objek hasil penggandaan (*copy*) atau pengguntingan (*cut*) pada lokasi yang telah ditentukan dalam dokumen.
12. *Format Painter* : Memungkinkan dilakukannya penggandaan format dari teks ataupun obyek terpilih dan mengimplementasi-kannya pada objek yang lain yang sejenis.
13. *Undo* : Membatalkan tugas/perintah yang telah dijalankan sebelumnya.
14. *Redo* : Memungkinkan dilakukannya kembali

tugas/perintah yang telah dibatalkan sebelumnya.

15. *Insert Chart*: Memungkinkan diaktifkannya 'Microsoft Graph' yang selanjutnya akan menyisipkan objek grafik pada halaman presentasi yang sedang aktif.
16. *Insert Table*: Memungkinkan penyisipan sebuah tabel pada halaman presentasi yang sedang aktif.
17. *Tables and Borders* : Menampilkan *toolbar* 'Tables and Borders' yang digunakan untuk memformat tampilan *table*.
18. *Insert Hyperlink* : Membuka kotak dialog 'Hyperlink' yang memungkinkan dimasukkannya sebuah *hyperlink* atau tautan ke sebuah situs, alamat e-mail, dokumen lain, atau file presentasi lainnya. Untuk mengaktifkan *icon* ini, aplikasi harus berada pada sebuah halaman *slide* aktif.
19. *Insert Microsoft Excel Worksheet* : Menempatkan sebuah *worksheet excel* pada *slide* yang sedang aktif.
20. *Show Outline Formatting Pane* : Menampilkan format teks dalam 'Outline Formatting Pane'.
21. *Show/Hide Grid* : Menampilkan atau menyembunyikan *grid* atau garis putus-putus yang dapat berfungsi sebagai acuan pada file presentasi.
22. *Color Grayscale* : Membuka sebuah menu yang memungkinkan dilakukannya *preview* presentasi yang sedang aktif dalam warna, *grayscale*, ataupun warna standar.
23. *Zoom* : Memungkinkan pembesaran atau pengecilan ukuran tampilan halaman sesuai dengan persentase besar tampilan yang dimasukkan.
24. *Microsoft PowerPoint Help* : Membuka *task pane* 'Help' untuk melihat informasi ataupun keterangan yang dibutuhkan seputar *Microsoft PowerPoint*.

Berikut ini adalah beberapa perintah *tool bar Formating*.



Gambar 5.6 Tampilan *tool bar Formating* PowerPoint 2003

1. *Font Name*: Menampilkan jenis *font* yang bisa dipilih.
2. *Font Size* : Menampilkan ukuran *font* yang bisa dipilih.
3. **B** : Menebalkan huruf.
4. **I** : Memiringkan huruf.
5. **U** : Menggaris bawah huruf.
6. **S** : Memberi efek bayangan pada huruf.

7. *Left Justify*: Meratakan tulisan di sebelah kiri.
8. *Center* : Meratakan tulisan di tengah.
9. *Right* : Meratakan tulisan di sebelah kanan.
10. *Numbering*: Memberikan urutan penomoran tulisan.
11. *Bullets* : Memberikan urutan dengan menggunakan simbol.
12. *Increase Font Size* : Membesarkan ukuran font yang dipakai.
13. *Decrease Font Size* : Memperkecil ukuran font yang dipakai.
14. *Font Color* : Memberikan warna pada huruf.
15. *Slide Design* : Membuat design pada slide yang dipakai.
16. *New Slide* : Menambahkan slide baru.

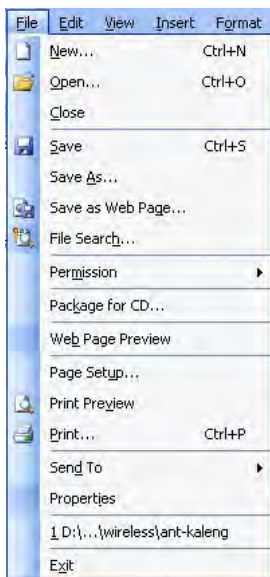
Selain *toolbar* di atas, program *Microsoft PowerPoint* juga menyediakan *toolbar* yang lain. Kalian bisa melihat *toolbar* tersebut dengan cara klik menu lalu pilih *View -> Toolbar*. Kemudian, pilih *toolbar* sesuai dengan daftar yang ada.

E

Mengenal Menu dan SubMenu Microsoft PowerPoint 2003

Menu FILE

Menu *File* berisi kumpulan perintah standar yang berlaku untuk seluruh dokumen.



Gambar 5.7
Tampilan Menu
File PowerPoint 2003

Keterangan SubMenu File

- *New* : Perintah yang digunakan untuk membuat *file* baru.
- *Open* : Perintah yang digunakan untuk membuka *file* yang pernah dibuka sebelumnya.
- *Close* : Perintah yang digunakan untuk menutup *file* yang sekarang dibuka.
- *Save* : Perintah yang digunakan untuk menyimpan *file*.
- *SaveAs* : Perintah yang digunakan untuk menyimpan *file* dalam format yang berbeda.
- *Save as Web Page* : Perintah yang digunakan untuk menyimpan *file* dalam bentuk web.
- *File Search* : Perintah yang digunakan untuk mencari *file* yang pernah disimpan.

- *Permission* : Perintah yang digunakan untuk menetapkan akses yang bisa memodifikasi atau membuka *file* persentasi yang dibuat.
- *Package for CD* : Perintah yang digunakan untuk membuat paket CD Presentasi.
- *Web Page Preview* : Perintah yang digunakan untuk melihat tampilan *file* dalam bentuk halaman Web yang dibuat.
- *Package for CD* : Perintah yang digunakan untuk membuat paket CD Presentasi.
- *Web Page Preview* : Perintah yang digunakan untuk melihat tampilan *file* dalam bentuk halaman Web.
- *Page Setup* : Perintah yang digunakan untuk mengatur halaman.
- *Print Preview* : Perintah yang digunakan untuk melihat tampilan dari *file* yang dibuat
- *Print* : Perintah yang digunakan untuk mencetak.
- *Send To* : Perintah yang digunakan untuk mengirim *file* melalui media yang disediakan berupa email.
- *Properties* : Perintah yang digunakan untuk melihat properti *file* yang dibuat.
- *Recent File* : Perintah yang digunakan untuk membuka *file* yang pernah dibuka sebelumnya.
- *Exit* : Perintah yang digunakan untuk Keluar dari Program.

Menu EDIT

Menu *Edit* berisi perintah-perintah pengeditan dokumen yang sering dilakukan.

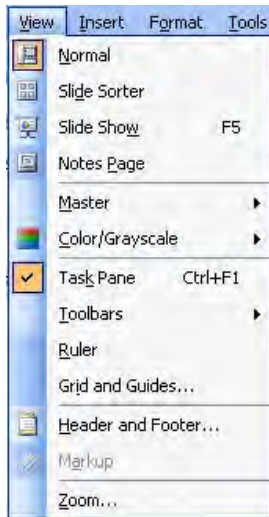
Keterangan SubMenu Edit

- *Can't Undo* : Perintah yang digunakan untuk keluar dari program.
- *Repeat Slide Design* : Perintah yang digunakan untuk mengulangi desain dari slide yang pernah dibuat.
- *Cut* : Perintah yang digunakan untuk memotong.



Gambar 5.8
Tampilan Menu Edit
PowerPoint 2003

- *Copy* : Perintah yang digunakan untuk mengkopi.
- *Office Clipboard* : Perintah untuk memunculkan kata/kalimat yang pernah dikopi ke dalam presentasi yang dibuat.
- *Paste* : Perintah yang digunakan untuk menaruh hasil kopian.
- *Paste Special* : Perintah yang digunakan untuk menaruh hasil kopian dengan metoda khusus.
- *Paste as Hyperlink* : Perintah yang digunakan untuk menaruh hasil kopian dalam bentuk link.
- *Clear* : Perintah yang digunakan untuk menghapus tulisan yang dibuat.
- *Select All* : Perintah yang digunakan untuk memilih semuanya.
- *Duplicate* : Perintah yang digunakan untuk menggandakan slide.
- *Delete Slide* : Perintah yang digunakan untuk menghapus slide.
- *Find* : Perintah yang digunakan untuk mencari suatu kata/kalimat/tulisan dalam presentasi yang dibuat.
- *Replace* : Perintah yang digunakan untuk mengganti suatu kata/kalimat/tulisan dalam presentasi yang dibuat.
- *Go to Property* : Perintah yang digunakan untuk menuju ke properti suatu objek.
- *Links* : Perintah yang digunakan untuk menghubungkan suatu objek dalam presentasi.
- *Object* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan objek dalam presentasi yang dibuat.



Gambar 5.9
Tampilan Menu View
PowerPoint 2003

Menu VIEW

Menu *View* berisi pengaturan tampilan menu-menu aplikasi *PowerPoint*.

Keterangan SubMenu View

- *Normal* : Perintah yang digunakan untuk melihat presentasi yang dibuat dalam tampilan normal.

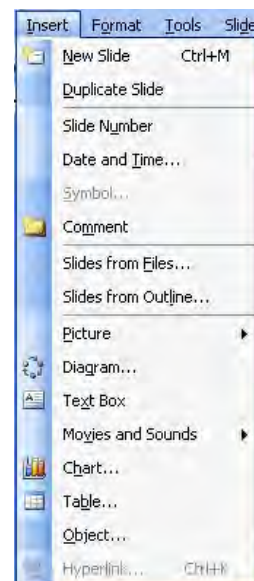
- *Slide Sorter* : Perintah yang digunakan untuk melihat seluruh slide yang dibuat.
- *Slide Show* : Perintah yang digunakan untuk melihat presentasi yang dibuat sebagai presentasi elektronik dan dapat dilihat tampilannya dalam satu layar penuh.
- *Notes Page* : Perintah yang digunakan untuk melihat presentasi yang dibuat dalam tampilan Catatan.
- *Master* : Perintah yang digunakan untuk melihat presentasi yang dibuat dalam tampilan utama.
- *Color/Grayscale* : Perintah yang digunakan untuk melihat presentasi yang dibuat dalam tampilan Warna atau abu-abu.
- *Task Pane* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan jendela perintah.
- *Toolbars* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan toolbar.
- *Ruler* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan penggaris untuk membantu dalam perapihan tulisan.
- *Grid and Guides* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan grid dan garis panduan
- *Header and Footer* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan catatan atas dan catatan bawah.
- *Markup* : Perintah yang digunakan untuk memanipulasi yang telah dibuat.
- *Zoom* : Perintah yang digunakan untuk membesarkan tampilan presentasi yang dibuat.

Menu INSERT

Menu *Insert* berisi perintah-perintah untuk menyisipkan slide serta objek-objek presentasi.

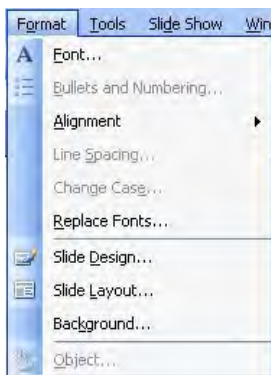
Keterangan SubMenu Insert

- *New Slide* : Perintah yang digunakan untuk menambah slide baru.
- *Duplicate Slide* : Perintah yang digunakan untuk



Gambar 5.10
Tampilan Menu Insert
PowerPoint 2003

- melakukan duplikasi dari model slide yang sudah ada.
- *Slide Number* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan nomor slide.
 - *Date and Time* : Perintah yang digunakan untuk menampilkan tanggal dan jam pada slide yang dibuat.
 - *Symbol* : Perintah yang digunakan untuk memasukkan simbol pada slide.
 - *Comment* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan komentar pada slide yang dibuat.
 - *Slides from Files* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan slide dari slide file yang sudah ada.
 - *Slides from Outline* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan slide dari tampilan outline.
 - *Picture* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan gambar.
 - *Diagram* : Perintah yang digunakan untuk memasukkan diagram.
 - *Text Box* : Perintah yang digunakan untuk memasukkan text box.
 - *Movies and Sounds* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan film dan suara.
 - *Chart* : Perintah yang digunakan untuk memasukkan chart.
 - *Table* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan tabel.
 - *Object* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan objek.
 - *Hyperlink* : Perintah yang digunakan untuk membuat hyperlink.



Gambar 5.11
Tampilan Menu Format
PowerPoint 2003

Menu FORMAT

Menu *Format* berisi perintah untuk mengatur teks, *layout*, *background*, dan sebagainya.

Keterangan SubMenu Format

- *Font* : Perintah yang digunakan untuk memformat huruf

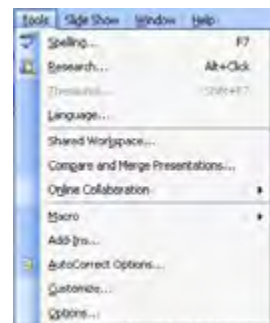
- *Bullets and Numbering* : Perintah yang digunakan untuk memformat *bullets / numbering*.
- *Alignment* : Perintah yang digunakan untuk mengatur letak tulisan.
- *Line Spacing* : Perintah yang digunakan untuk mengatur jarak antar tulisan.
- *Change Case* : Perintah yang digunakan untuk merubah huruf awal tulisan.
- *Replace Fonts* : Perintah yang digunakan untuk menggantikan font yang dipilih dengan font yang lain.
- *Slides Design* : Perintah yang digunakan untuk mendesain slide.
- *Slides Layout* : Perintah yang digunakan untuk mengatur tampilan slide.
- *Background* : Perintah yang digunakan untuk mengatur latar belakang.
- *Object* : Perintah yang digunakan untuk mengatur objek.

Menu TOOLS

Menu *Tools* berisi perintah pengaturan menu, pemeriksaan ejaan, pemilihan bahasa, dan sebagainya.

Keterangan SubMenu Tools

- *Spelling* : Perintah yang digunakan untuk melakukan pengejaan tulisan.
- *Research* : Perintah yang digunakan untuk meneliti kata yang ada.
- *Thesaurus* : Perintah yang digunakan untuk melakukan koleksi kata.
- *Language* : Perintah yang digunakan untuk menentukan pengaturan bahasa.
- *Speech* : Perintah yang digunakan untuk membaca tulisan pada *PowerPoint* oleh komputer.
- *Shared Workspace* : Perintah yang digunakan untuk berbagi lembar kerja.
- *Compare and Merge* : Perintah yang digunakan untuk membandingkan presentasi yang kita buat dengan yang lain dan menggabungkannya.

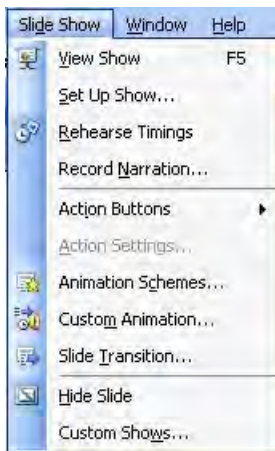


Gambar 5.12
Tampilan Menu Tools
PowerPoint 2003

- *Online Collaboration* : Perintah yang digunakan untuk menggabungkan presentasi secara *online*.
- *Macro* : Perintah yang digunakan untuk membuat program makro.
- *Add-Ins* : Perintah yang digunakan untuk menambahkan *add-ins*.
- *AutoCorrect Options* : Perintah yang digunakan untuk mengatur pembetulan secara otomatis.
- *Customize* : Perintah yang digunakan untuk mengatur program sesuai dengan keinginan.
- *Option* : Perintah yang digunakan untuk mengaktifkan option.

Menu SLIDE SHOW

Menu *Slide Show* berisi perintah pengaturan transisi antar slide, animasi, objek presentasi, dan lain sebagainya.



Gambar 5.13
Tampilan Menu Slide Show
PowerPoint 2003

Keterangan SubMenu Slide Show

- *View Show* : Perintah yang digunakan untuk melihat presentasi dalam bentuk *slide show*.
- *Set Up Show* : Perintah yang digunakan untuk mengatur tampilan.
- *Rehearse Timings* : Perintah yang digunakan untuk mengatur waktu.
- *Record Narration* : Perintah yang digunakan untuk merekam.
- *Action Buttons* : Perintah yang digunakan untuk memasukkan tombol aksi.
- *Action Settings* : Perintah yang digunakan untuk men-setting aksi.
- *Animation Schemes* : Perintah yang digunakan untuk menentukan scheme animasi/
- *Custom Animation* : Perintah yang digunakan untuk menentukan animasi sesuai keinginan.
- *Slide Transition* : Perintah yang digunakan untuk menentukan transisi pada slide.

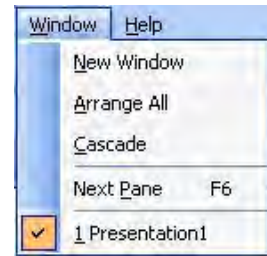
- *Hide Slide* : Perintah yang digunakan untuk menyembunyikan slide.
- *Custom Shows* : Perintah yang digunakan untuk menentukan tampilan sesuai keinginan.

Menu WINDOW

Menu Window berisi fasilitas untuk berpindah antar dokumen presentasi dan membuka beberapa dokumen presentasi.

Keterangan SubMenu Window

- *New Windows* : Perintah yang digunakan untuk membuka jendela tampilan yang baru.
- *Arrange All* : Perintah yang digunakan untuk mengatur keseluruhan jendela.
- *Cascade* : Perintah yang digunakan untuk membuka jendela secara bertumpuk
- *Next Pane* : Perintah yang digunakan untuk pergi ke pane yang lain.
- *Active File* : Perintah yang digunakan untuk membuka file aktif.



Gambar 5.14
Tampilan Menu Windows
PowerPoint 2003

Menggunakan Menu dan Ikon yang Terdapat dalam Perangkat Lunak Pembuat Pesentasi

Jika Kalian ingin membuat *PowerPoint* dengan menggunakan *AutoContent Wizard*, ikuti petunjuk di bawah ini:

1. Pilih from *AutoContent Wizard*, maka akan muncul menu *AutoContent Wizard* yang dapat dipilih opsinya oleh desainer. Seperti terlihat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 5.15

Tampilan Form *AutoContent Wizard* *PowerPoint 2003*

2. Dari menu awal *AutoContent wizard*, kemudian klik tombol *Next*, lalu akan dilanjutkan dengan memilih tipe presentasi.

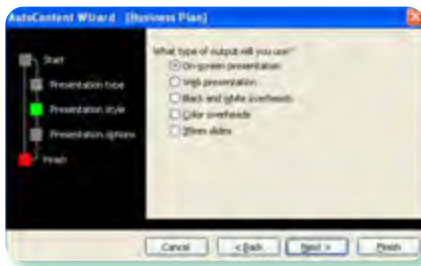


Gambar 5.16

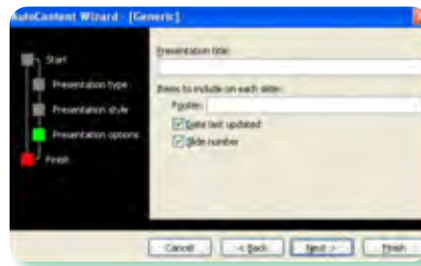
Tampilan Menu Awal *AutoContent Wizard* *PowerPoint 2003*

3. Tentukan salah satu tipe presentasi yang akan digunakan, yang dikelompokkan ke dalam empat kelompok tipe presentasi:
 - *All*, menampilkan semua tipe presentasi yang ada pada *PowerPoint 2003*.
 - *General*, menampilkan tipe-tipe presentasi yang umum digunakan.
 - *Corporate*, menampilkan tipe-tipe presentasi untuk presentasi perusahaan, *Project*, digunakan untuk tipe presentasi proyek, *Sales/Marketing*, digunakan untuk tipe presentasi perdagangan dan pemasaran.
 - Pilih salah satu, kemudian tekan tombol *Next*.

4. Selanjutnya, tentukan model presentasi yang akan digunakan. Terdapat beberapa opsi pilihan, antara lain :
 - *On-Screen Presentation*, digunakan untuk presentasi pada layar komputer atau data display.
 - *Web Presentation*, digunakan untuk presentasi melalui web, semisal *teleconference*.
 - *Black and White Presentation*, digunakan untuk membuat *slide* dalam format hitam dan putih.
 - *Color Overheads*, jika akan menggunakan presentasi dengan *Overhead projector*, semisal OHP.
 - *35 mm slide*, untuk membuat *slide* ukuran *film slide*.
5. Selanjutnya, berikan identitas dari *slide* presentasi. Lalu tekan tombol *Next*.
6. Akhiri dengan menekan tombol *Finish*.



Gambar 5.17
Tampilan Menu AutoContent Wizard
PowerPoint 2003



Gambar 5.18
Tampilan Menu AutoContent Wizard
PowerPoint 2003

Ayo Cari Tahu

Dalam merancang presentasi slide dengan *PowerPoint*, ada beberapa kaidah yang harus diperhatikan, antara lain:

1. *Clear*, utamakan kejelasan dalam mendesain sebuah *Slide PowerPoint* yang dapat memenuhi kaidah **estetika** dan **ergonomis**, seperti:
 - a. Penggunaan warna huruf yang tidak terlalu tajam.
 - b. Terlalu banyak warna warni, hal ini dapat menimbulkan kelelahan mata audien.
 - c. Pemilihan warna depan dengan background yang tidak tepat.
 - d. Penggunaan tipe huruf dengan desain yang terlalu unik, misalnya kaligrafi, sehingga audien yang berada pada jarak yang jauh dari layar akan kesulitan untuk menangkap makna tulisan.
2. *Consistent*
 - a. Konsisten dalam menggunakan ukuran huruf dalam satu halaman slide yang sama.
 - b. Konsisten dalam pengaturan warna.
 - c. Isi slide tidak bermakna **Ambiguous**, sehingga membingungkan audien.

3. *Big*
 - a. Gunakan huruf yang besar dan jelas.
 - b. Gunakan gambar yang besar dan jelas.
4. *Progressive*
 - a. Halaman *slide* dapat diakses dengan mudah.
 - b. Jangan menggunakan animasi yang berlebihan.
 - c. Pilihlah animasi yang sesuai sehingga *audiens* tidak terkesan menunggu animasi selesai.
 - d. Strukturisasi materi tersusun dengan baik sehingga mempermudah proses pembuatan *Link*.
5. *Simple*
 - a. Satu file presentasi mengandung satu makna *content*.
 - b. Satu halaman presentasi hanya mengandung satu jenis informasi atau ide.
 - c. Jangan menggunakan animasi yang berlebihan dalam satu halaman karena hal ini tidak akan menarik lagi untuk dilihat oleh *audiens*.

Sekilas Info

PowerPoint Juga Dahsyat untuk Mendongeng

JAKARTA, MINGGU - Perkembangan teknologi mulai membuat orang mengubah cara mereka mendongeng. Dulu, orang menyampaikan dongeng secara verbal, kemudian berkembang dengan menggunakan potongan-potongan gambar. Sekarang, orang mulai melirik mendongeng dengan menggunakan *PowerPoint*, aplikasi komputer yang biasa digunakan untuk presentasi.



Gambar 5.19
Tampilan dongeng gadis penjual korek api

Cara mendongeng dengan *PowerPoint* dicontohkan pendongeng asal Brunei

Darusalam, Haji Kifli Bin Haji MD. Zain (43), saat mengisi salah satu sesi dongeng dalam Festival Bercerita ASEAN 2008 dan Seminar Cerita Rakyat ASEAN di Bentara Budaya Jakarta, Minggu (4/8). Anggota Dewan Bahasa dan Pustaka Brunei tersebut membawakan cerita rakyat Nakhoda Manis yang mirip cerita Malin Kundang, seorang yang durhaka terhadap ibunya dan dikutuk menjadi patung.

Cara penyampaian mendongeng dengan *PowerPoint* sebenarnya sama saja.

Namun, perbedaannya yaitu sambil membacakan narasi cerita. Kifli menampilkan potongan-potongan gambar-gambar di *PowerPoint* yang dipantulkan LCD proyektor ke tembok putih. Gambar-gambar tersebut sengaja berupa lukisan untuk membantu visualisasi anak-anak.

"Di Brunei, kami sering menggunakan *PowerPoint* untuk mendongeng," katanya kepada Kompas.com. *PowerPoint* memudahkan pendongeng menyiapkan materi karena tidak perlu membawa lembaran-lembaran gambar. Selain itu, pendongeng dapat berkeliling dan anak-anak tetap dapat membayangkan dengan melihat gambar di depannya.

Ayu Desi Putri Asiva (12), salah seorang yang mengikuti dongeng Nakhoda Manis mengaku senang mengikuti sesi dongeng tersebut. "Gambaranya lebih bagus dan menarik," kata pelajar kelas VI SD Kartika, Jakarta.

Hal yang sama diungkapkan oleh Davina Siranidita Budiarto (9). Asyik, ceritanya jadi lebih bisa dipahami, kata pelajar kelas IV SDK Sang Timur, Jakarta. (C9-08)

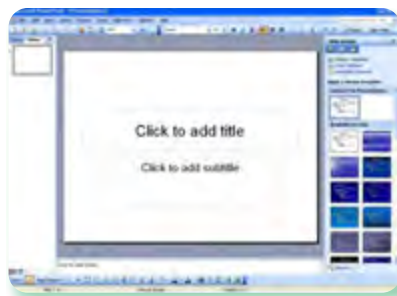
<sumber: <http://tekno.kompas.com>, 3 Agustus 2008>

G Bekerja dengan Slide

Dalam bekerja dengan menggunakan *slide*, ada beberapa alternatif tampilan yang sudah disediakan oleh pembuat program, yang disebut dengan *TEMPLATE*. *Template* diistilahkan sebagai tampilan slide dalam bentuk format yang sudah ada dan digunakan untuk memberikan latar belakang/*background*.

Cara penggunaan *template*:

- Pada jendela *Task Pane*, pilih *Form Desain Template*



Gambar 5.20
Tampilan pilihan desain template PowerPoint 2003

Setelah itu akan muncul pilihan-pilihan *template* yang ingin dipakai.

Jika *template* sudah kalian pilih, akan muncul kotak *Drop Down* yang berisi pilihan-pilihan sebagai berikut:

1. *Apply to all slides*
Pilihan ini digunakan untuk memasang desain *template* ke seluruh slide yang kalian buat.
2. *Apply to Selected Slides*
Pilihan ini digunakan untuk memasang desain *template* hanya pada slide tertentu saja.
3. *Show Large Previews*
Pilihan ini digunakan untuk menampilkan pilihan *template* dalam ukuran yang lebih besar.

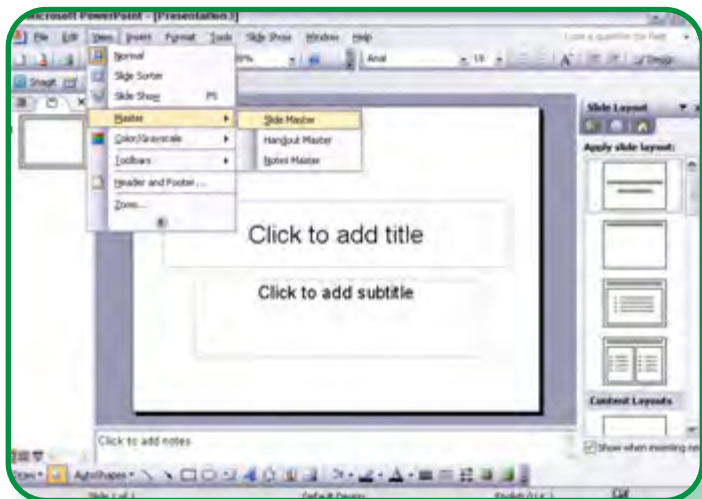
Tugas 1

MEMBUAT TEMPLATE SENDIRI

Pernahkah kamu melihat penggunaan *template* yang didesain khusus oleh pembicara?

Ternyata tidaklah sulit untuk membuat *template* tersebut, caranya adalah sebagai berikut:

1. Buka file baru *PowerPoint*
2. Kemudian masuk ke bagian *Master* dengan cara klik menu *View -> Master -> Slide Master*.

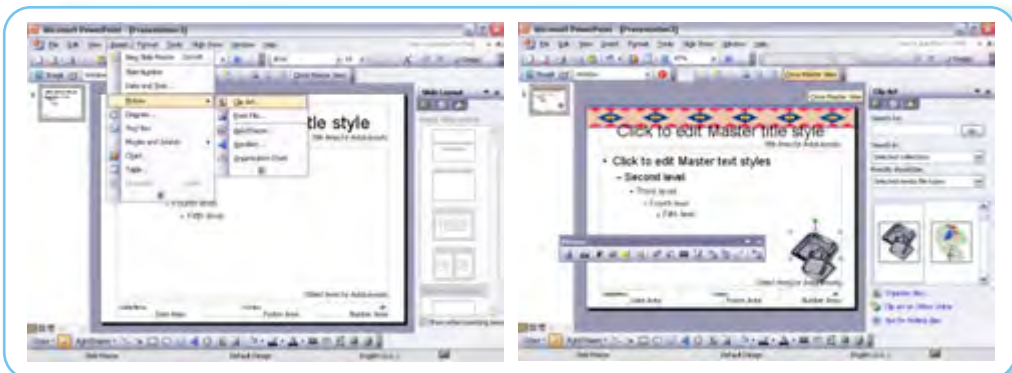


Gambar 5.21
Tampilan file baru
PowerPoint 2003



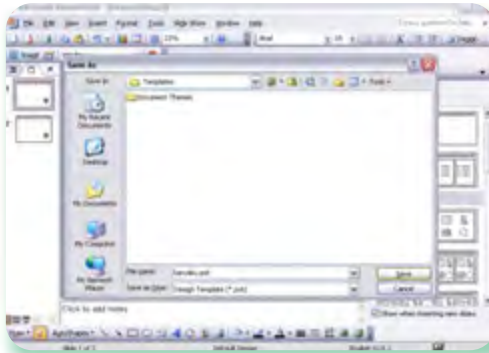
Gambar 5.22
Tampilan Edit Master
PowerPoint 2003

3. Masukkan gambar sesuai keinginan kamu dengan cara klik menu *Insert -> Picture -> From File* atau *ClipArt*.

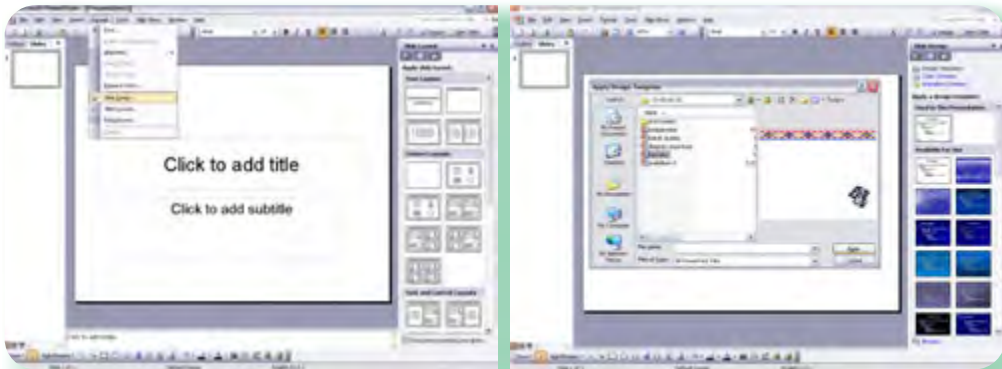


Gambar 5.23
Tampilan proses pemasukan file gambar

4. Simpan *template* yang telah kamu buat dengan **ekstensi *.pot**
5. Untuk melihat hasil karya kamu, klik *Desain Template*, kemudian *browse*, pilih *file* yang kamu buat.



Gambar 5.24
Tampilan proses penyimpanan file



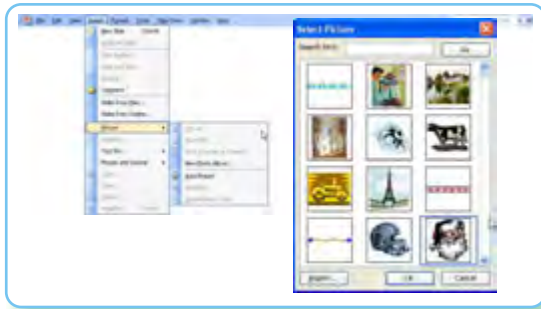
Gambar 5.25
Tampilan proses untuk melihat karya yang telah dibuat

1. Memasukkan Gambar/Clip Art ke dalam Tampilan Slide

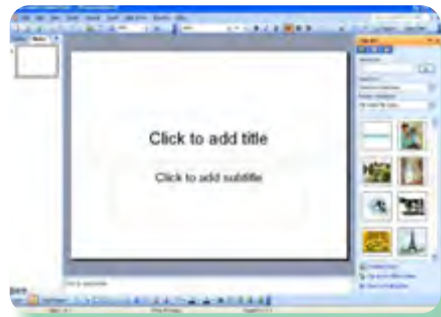
Untuk memasukkan gambar ke dalam *Slide* dilakukan dengan cara:

- Insert -> Picture -> Clip Art*
- Pilih *Organizer Clip* pada *Task Pane* bagian bawah sehingga akan tampil kotak dialog *Microsoft Clip Organizer*.
- Untuk memasukkan gambar, gunakan perintah *Copy* dan untuk menempelkan objek tersebut, gunakan perintah *Paste*.

Atau kamu juga bisa menggunakan menu yang tersedia dalam menu *Task Pane*, seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikutnya ini.



Gambar 5.26
Tampilan proses
memasukkan gambar

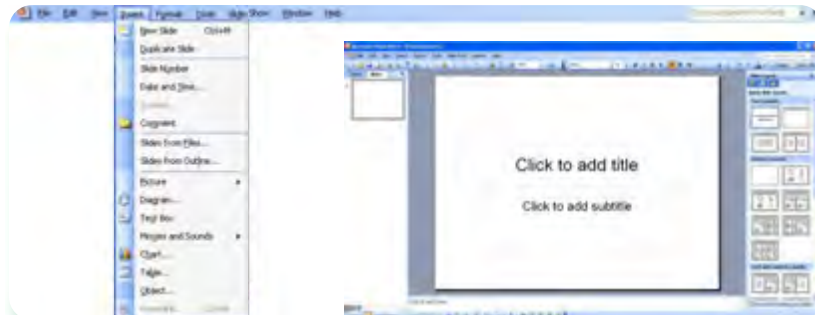


Gambar 5.27
Tampilan proses memasukkan gambar
menggunakan Task Pane

2. Menyisipkan Slide Baru

Untuk menyisipkan *slide* baru, gunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Klik ikon *New Slide* pada *taskbar* atau gunakan menu: *Insert* -> *New Slide*, atau gunakan shortcut **Ctrl + M**.
- Setelah salah satu tipe *slide* dipilih, gunakan *double click* untuk memasukkan *slide* ke dalam tampilan presentasi yang dibuat.



Gambar 5.28
Tampilan cara
penyisipan slide baru dengan
menggunakan menu

Gambar 5.29
Tampilan cara memasukkan slide baru
dengan menggunakan fungsi yang ada
pada menu Task Pane

3. Menggandakan Slide

Untuk menggandakan *slide*, gunakan perintah menu: *Insert* -> *Duplicate Slide*, atau dengan menggunakan perintah pada keyboard yaitu: **Ctrl+Shift+D**

4. Memasukkan Teks dalam Tampilan Slide View

Untuk memasukkan judul teks dalam tampilan slide dapat dilakukan dengan cara:

- a. Klik kotak teks pada bagian **Click to Add Title** dan ketik teks yang kamu inginkan.
- b. Pada bagian **Click to Add Subtitle**, ketikkan teks lain

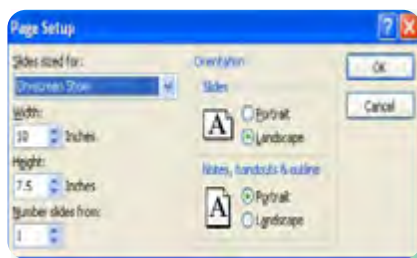
5. Mengatur Format Slide

- a. Halaman (*Page Setup*)

Sebelum memulai merancang sebuah halaman *slide*, sebaiknya dilakukan pengaturan terhadap halaman *slide* tersebut untuk mendapatkan tampilan *slide* yang sesuai dengan kebutuhan desainnya.

Langkah-langkah pengaturan halaman *slide*, yaitu:

1. Pilih Menu *File*, kemudian klik sub menu *Page Setup* sehingga tampil halaman *page setup*, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.
2. Pada opsi *Slides sized for*, tentukan ukuran *slide* yang akan digunakan, terdapat beberapa pilihan tipe halaman *slide show*, seperti diperlihatkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.30
Tampilan menu *Page Setup*




Gambar 5.31
Tampilan untuk mengatur ukuran *slide*

3. Pilihan *Number slide from* digunakan untuk penomoran halaman *slide*
4. Opsi *Orientation* digunakan untuk mengatur tampilan *slide* secara umum. Opsi *Slide* digunakan untuk mengatur arah tampilan *slide* dan opsi *Notes, handout & outline* digunakan untuk mengatur tampilan ketiga komponen tersebut.

- b. Rancangan *Slide* (*Slide Design*)

Rancangan *slide* dapat dikonfigurasi dari awal, hal ini dimungkinkan karena tersedianya fasilitas *template* untuk kebutuhan ini. Untuk mengaktifkan *slide design* dapat dilakukan langkah sebagai berikut.

1. Klik menu *Format* -> *Slide Design*, atau dengan mengklik ikon  yang terdapat pada halaman *toolbar* sehingga jendela *slide design* akan tampil pada sisi kanan halaman kerja, seperti terlihat pada gambar di samping ini:
2. Pada menu *Slide Design* terdapat tiga pilihan komponen, masing-masing yaitu *Design Templates* untuk mengaktif *template* yang ada dalam *PowerPoint 2003*, *Color Schemes*, digunakan untuk mengatur skema warna yang akan digunakan pada *slide* dan *Animation Scheme*, untuk mengatur tampilan animasi pada saat *slide* dijalankan. Masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut.



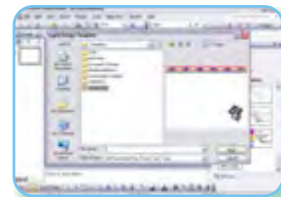
Gambar 5.32
Tampilan menu *Slide Design*



Gambar 5.33
Tampilan menu *Template*

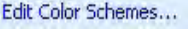
a) Design Template

- 1) Pada opsi *Design Template*, ditampilkan pilihan *desain template* yang tersedia. Seorang *desiner* dapat menggunakan salah satu *design template* yang tersedia ini sebagai tampilan halaman slidennya dengan menggerakkan *scroll bar* secara vertikal ke atas atau ke bawah.
- 2) Jika ingin menambahkan fasilitas *design template*, dapat dilakukan dengan mengklik opsi yang terdapat di bawah *design template*, seperti tampak pada tampilan di samping.
- 3) Kemudian, pilih salah satu *folder template* yang bernama *1033* atau *Presentation Design*, kemudian pilih salah satu desain yang disukai.



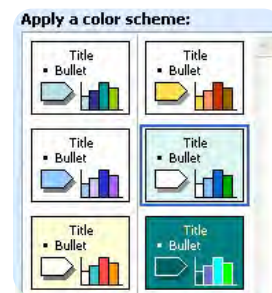
Gambar 5.34
Tampilan *Open Template*

b) Color Schemes

- 1) Opsi *Color Schemes*, digunakan untuk mengatur konfigurasi warna yang akan digunakan pada halaman *slide*, di antaranya konfigurasi warna untuk latar belakang (*background*), teks, *shadow*, *title text*, dan *link*.
- 2) Konfigurasi warna ini dapat diedit sesuai dengan kebutuhan dan estetika pewarnaan yang akan diimplementasikan, dengan mengklik tombol  yang terdapat di bagian bawah dari *template color schemes*.
- 3) Pada menu *edit color schemes* terdapat dua tab pilihan, yaitu *standar* dan *custom*.
- 4) Pada tab *Standard*, pilih salah satu warna standar yang akan digunakan, cari efek yang kamu inginkan, kemudian klik tombol *OK* jika sudah selesai.
- 5) Pada tab *Custom*, pengaturan *color schemes* dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *desainer slide*.



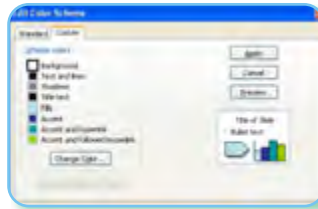
Gambar 5.35
Tampilan *Open Template*



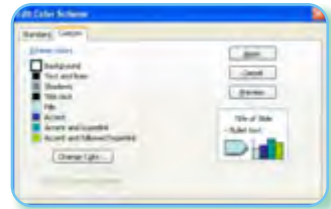
Gambar 5.36
Tampilan Opsi *Color Scheme*



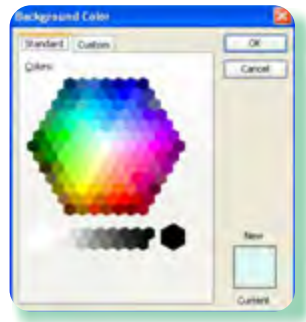
Gambar 5.37
Tampilan Edit lor Scheme



Gambar 5.38
Tampilan Edit Color Scheme



Gambar 5.39
Tampilan konfigurasi warna custom



Gambar 5.40
Tampilan background color



Gambar 5.41
Tampilan Animation Scene

6) Dengan pilihan konfigurasi warna custom, pengaturan warna dapat dilakukan terhadap komponen *background*, *teks and lines*, *shadow*, *title text*, *fill*, dan sebagainya seperti terlihat pada gambar di samping.

7) Proses pengubahan warna dari masing-masing komponen warna kustom dapat dilakukan dengan mengklik komponen warna yang akan di ubah warnanya, kemudian klik tombol **Change Color** sehingga tampilan pilihan warna seperti pada gambar di samping:

8) Pilih salah satu warna yang disukai, kemudian klik tombol **OK**.

9) Lakukan hal serupa untuk setiap komponen kustom warna yang ingin diubah warna standarnya.

c) *Animation Schemes*

1) Pada opsi *animation schemes*, terdapat pilihan skema animasi yang dapat diterapkan pada sebuah tampilan *slide*.

2) Untuk melihat efek yang ditimbulkan dari masing-masing skema animasi maka dapat dilakukan dengan mengklik tombol guna melihat hasil *preview* dari animasi yang dipilih. Sedangkan untuk melihatnya secara *fullscreen* dalam format *slide show*, dilakukan dengan menekan tombol **Play** dan jika skema animasi yang dibuat akan diterapkan pada semua *slide*, maka klik tombol **Slide Show** dan jika skema animasi yang dibuat akan diterapkan pada semua *slide*, maka klik tombol

Apply to All Slides

"Memilih Warna yang Tepat bagi Presentasi Saya"

Jaga Pilihan Warna Anda supaya tetap Sederhana

Anda sedang mengerjakan suatu presentasi *slide* yang penting. Anda telah mengikuti semua langkah yang terdapat pada *template PowerPoint* Anda. Anda telah mengorganisasi sistem informasi anda, membuat *headline*, dan memposisikan tabel dan grafik. Semua elemen tampaknya sudah beres, namun slidennya kurang semarak.

Anda bertanya-tanya, apa yang dipikirkan audiens nantinya ? Anda mencari tahu apa yang anda perlukan, misalnya warna dengan banyak *bold*, warna menyala - warna untuk membuat informasi anda menonjol dan diperhatikan, warna untuk meneriakkan pesan anda, warna untuk membuat audiens anda terjaga. Anda menambahkan warna merah, hijau, biru, dan oranye. Setelah selesai, presentasi *slide* Anda tampak seperti sirkus. Alih-alih menghidupkan *slide* dan menegaskan pesan anda, Anda malah merusaknya dengan cipratan lumpur warna-warni .

Apanya yang salah?

Kebanyakan orang (atau paling tidak kita yang tidak memiliki latar belakang grafik desain) tidak tahu bahwa perpaduan yang diciptakan oleh warna-warna tersebut lebih penting daripada warna-warna yang mereka pilih. Beberapa warna berpadu dengan baik, namun yang lainnya saling bertolak belakang. Kunci untuk menggunakan warna dengan efektif adalah dengan MEMBANGUN PERPADUAN.

Warna tidak pernah berdiri sendiri. Namun, selalu dinilai dalam lingkungannya. Warna terpengaruh oleh warna-warna di sekitarnya. Sebagai contoh, tempatkan lingkaran kuning menyala di kamar anak-anak dan cocok tentunya. Letakkan lingkaran yang sama di kamar kos, dan akan terlihat jelas seperti . . . ya, lingkaran kuning menyala di kamar kos.

Bagaimana Mengetahui Warna-Warna yang Bisa Berpadu?

Bagaimana Anda memilih warna-warna yang akan menjelaskan pesan Anda dengan nada dan gaya yang tepat? Bagaimana Anda akan menentukan warna-warna yang dapat berpadu dengan baik?

Ketika Anda berpikir menciptakan suatu palet warna untuk presentasi Anda selanjutnya, pertimbangkan palet warna alami: warna lautan biru kehijau-hijauan yang segar dan kering, warna hijau tua pohon cemara, dan warna biru langit bunga jagung. Warna-warna ini berpadu satu sama lain. Warna-warna ini menciptakan suasana seimbang dan tentram - berpadu membangkitkan perasaan dan suasana hati.

Perlunya Perencanaan

Dalam memilih warna, hendaknya tidak semata-mata mengandalkan pilihan sendiri secara subjektif. "Karena saya menyukainya" bukanlah kriteria yang baik untuk menciptakan palet, tetapi Anda perlu merencanakannya. Hal pertama untuk menentukannya adalah "rasa" yang Anda inginkan untuk presentasi Anda. Warna memiliki tingkatan suhu, entah itu hangat atau sejuk.

Warna-warna yang berada di antara bentangan merah dan oranye tergolong hangat; yang berada di antara bentangan biru dan hijau tergolong sejuk. Mulailah dengan memilih corak yang hangat atau sejuk. Kemudian, pilihlah satu atau dua warna saja yang dominan. Jika anda ingin meluaskan palet anda, gunakan bentang warna yang lebih luas. Lakukan hal ini dengan menggunakan warna muda dan tua.

Warna muda adalah campuran warna dengan putih. Pink adalah warna mudanya merah.

Warna tua adalah campuran warna dengan hitam. Coklat adalah warna tuanya oranye.

Dengan bereksperimen dengan warna muda dan tua, Anda dapat menciptakan palet-palet dari yang bersuasana spontan dan riang sampai serius dan suram.

Hal Terakhir untuk Dipikirkan

Kaidah terbaik dalam memilih warna adalah tidak usah neko-neko - beraneka warna tidaklah selalu lebih baik. Perpaduan antarwarnalah yang akan memperkuat atau malah menenggelamkan efek visual. Cobalah untuk memilih satu atau dua saja corak warna yang dominan dan gunakan perluasan warna muda atau tuanya untuk menambah variasi palet Anda. Dengan mengikuti pedoman-pedoman ini Anda akan terbantu untuk mempertahankan presentasi slide Anda tetap jelas, elegan, dan yang pasti to the point!

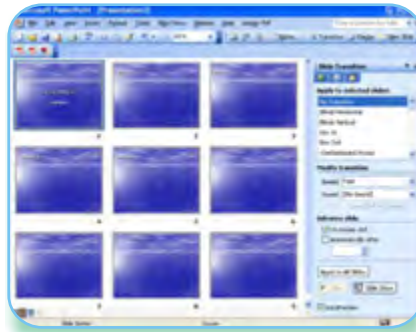
<Sumber: <http://www.presentationssupport.com>>

6. Menambahkan Transisi Slide

Untuk menambahkan efek khusus pada masing-masing individual halaman *slide*, dapat dilakukan pengontrolan terhadap pergantian tiap-tiap halaman *slide* (appears dan disappears), bagaimana agar tiap-tiap halaman *slide* dapat muncul dan menghilang pada halaman *show*. Proses ini dikenal dengan *slide transition*.

Untuk menambahkan *slide transition* dilakukan langkah sebagai berikut :

a. Aktifkan *Slide Sorter Viewer*:






Gambar 5.42
Tampilan Slide Sorter Viewer

- b. Klik pada *slide* pertama yang akan ditambahkan *slide* transisinya.
- c. Aktifkan menu *Slide Transition* dengan mengklik menu *Slide Show* -> *Slide Transition*, atau dengan mengklik kanan pada *slide* yang aktif, pilih *Slide Transition* pada pop-up menu.



Gambar 5.43
Tampilan proses transisi

- d. Tentukan jenis transisi yang akan digunakan pada masing-masing *slide*.
- e. Untuk melihat hasil penerapan transisi *file* maka dapat diaktifkan dengan mengklik salah satu tombol yang ada pada bagian *Advance slide*. Tombol  **Play** untuk menjalankan *preview transisi slide*,  **Slide Show** untuk mengaktifkan jendela *slide show*,  **Apply to All Slides** untuk menerapkan transisi *slide* untuk semua halaman *slide*.

Tugas 2

Bukalah file presentasi yang telah kamu buat sebelumnya, kemudian tambahkan efek transisi pada *slide* dengan menggunakan langkah-langkah di atas.



Gambar 5.44
Tampilan Slide Layout

f. Tata Letak (*Slide Lay Out*)

Pengaturan tata letak slide perlu dilakukan, terutama jika dalam suatu halaman *slide* terdapat beberapa objek yang berbeda, seperti teks, gambar/image, chart, grafik, clip art, video klip, dan sebagainya, sehingga untuk mempermudah proses pembuatan *slide*, dapat dilakukan dengan menggunakan *template layout* yang telah tersedia pada *PowerPoint* dan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Untuk mengaktifkan *slide layout* ini, dapat dilakukan dengan mengklik menu *Format -> Slide Layout* sehingga, pada sisi kanan area kerja *slide* akan ditampilkan menu pilihan untuk *slide layout* ini, seperti diperlihatkan pada gambar di samping.

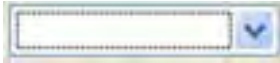
Slide layout dikelompokkan ke dalam 4 kelompok, yaitu:

- 1) *Teks layouts*, digunakan jika pada halaman *slide* yang akan dirancang hanya terdiri atas data teks saja.
- 2) *Content Layouts*, digunakan jika pada halaman *slide* yang akan dirancang mengandung data content selain teks, seperti *Table*, *Chart*, *Clip-Art*, *Pictures*, diagram atau *Organization*, dan *Media Clip*.
- 3) *Text and Content Layouts*, digunakan jika pada satu halaman *slide* terdapat gabungan antara teks dengan content lainnya.
- 4) *Other layouts*, digunakan jika isi dari halaman *slide* yang dirancang mengandung bentuk isi lainnya.

g. Latar belakang (*Background*)

Seringkali latar belakang standar yang ditetapkan oleh *template slide design* tidak sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seorang desainer *slide* sehingga diperlukan pengaturan latar belakang ini. Untuk melakukan pengaturan latar belakang halaman *slide*, dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Klik menu *Format -> Background*, sehingga keluar tampilan menu pengaturan *background* seperti terlihat pada Gambar 5.45.
- 2) Pada menu *Background* terdapat beberapa tombol yang masing-masing dapat difungsikan: Untuk menerapkan pengaturan *background* hanya pada satu halaman *slide* yang sedang aktif, maka tekan *Apply*, jika akan menerapkan hasil pengaturan *background slide* pada semua halaman *slide*, maka tekan tombol *Apply to All*, sedangkan untuk membatalkan hasil pengaturan, tekan tombol *Cancel*.
- 3) Klik tab pilihan

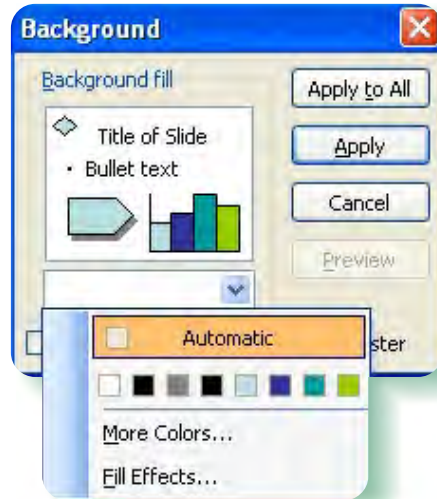


untuk mengatur warna atau *fill effect*, sorot pilihan *More Colors* untuk menentukan pilihan warna latar belakang lainnya, menu pilihan warna sama seperti terlihat pada gambar di atas dan sorot pilihan *Fill Effects*, jika akan mengisi latar belakang *slide* dengan suatu efek. Langkah ini diperlihatkan pada gambar di samping.

- 4) Pilihan *Fill Effects* terdiri atas 4 (empat) tab pilihan isian, yaitu *Gradient*, *Texture*, *Pattern*, dan *Pictures*.



Gambar 5.45
Tampilan Background Fill



Gambar 5.46
Tampilan Background Fill dengan pilihan warna



- 5) Pilihan *fill effect gradient*, digunakan jika pada latar belakang halaman *slide* ditambahkan efek *gradient*. Pilihan *gradient* yang dapat digunakan diperlihatkan pada gambar di bawah.



Gambar 5.47
Tampilan Fill Effect Gradient



Gambar 5.48
Tampilan Fill Effect Texture

- 6) Pilihan *fill effect texture*, digunakan jika pada latar belakang halaman *slide* ditambahkan efek tekstur. Pilihan tekstur yang dapat digunakan diperlihatkan pada gambar di atas.
- 7) Pilihan *fill effect pattern* (pola), digunakan jika pada latar belakang halaman *slide* ditambahkan efek format pola. Pilihan pola yang dapat digunakan diperlihatkan pada gambar di bawah ini.
- 8) Pilihan *fill effect pictures*, digunakan jika pada latar belakang halaman *slide* ditambahkan efek berupa gambar. Pilihan gambar yang dapat digunakan diperlihatkan pada gambar di samping.
- 9) Pada tab *Pictures*, selanjutnya tentukan gambar yang akan dijadikan sebagai latar belakang dengan mengklik tombol  sehingga tampil pilihan lokasi folder penyimpanan gambar yang terlihat pada gambar di bawah.
- 10) Tentukan salah satu gambar yang akan dijadikan latar belakang, kemudian klik tombol  setelah itu klik tombol *OK*.



Gambar 5.49
Tampilan Fill Effect Pattern



Gambar 5.50
Tampilan Fill Effect Picture



Gambar 5.51
Tampilan untuk Insert Picture

7. Mengatur Tampilan Slide Show (Set Up Show)

Mengatur tampilan *Slide Show* merupakan langkah yang tidak kalah pentingnya, karena pengaturan inilah yang akan menentukan semua konfigurasi yang telah dilakukan di atas akan dipakai atau tidak.

Untuk mengaktifkan *Set Up Show* dapat dilakukan dengan mengklik menu *Slide Show -> Set Up Show*, sehingga tampil menu pengaturan *show*, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.52
Tampilan Slide Up Show

Pada menu *Set Up show*, terdapat 6 (enam) buah *frame*, yaitu :

- a. *Frame Show Type*, digunakan untuk mengatur jenis *show* yang akan dipergunakan pada saat presentasi dijalankan. Terdapat tiga jenis pilihan :
 - 1) *Presented by a speaker (full screen)*, jika presentasi yang disajikan disampaikan oleh seorang penyaji/ pembicara.
 - 2) *Browsed by an Individual (window)*, jika presentasi yang akan disajikan dibrowsing oleh user pada PC.
 - 3) *Browsed at a kiosk (full screen)*, jika presentasi yang disajikan akan dibrowsing oleh *user* dalam tampilan layar penuh.
- b. *Frame Show Slide*, digunakan untuk mengatur *slide* mana saja yang dipergunakan dalam proses *show*. Terdapat tiga pilihan yaitu:
 - 1) *All*, jika yang akan dipresentasikan seluruh isi *slide*
 - 2) *From to*, jika yang akan dipresentasikan, adalah halaman tertentu yang berada pada batas *from* dan *to*.
 - 3) *Custom Show*, jika yang ditampilkan adalah *slide* dengan nomor urut tertentu, misalnya *slide* 3, 5, 6, 8 dan sebagainya.
- c. *Frame Show Option*, digunakan untuk mengatur konfigurasi *show*, dalam hal ini terdapat tiga opsi :
 - 1) *Loop continuously until 'Esc'*, proses pengulangan *slide* dilakukan secara terus menerus hingga tombol *Esc* ditekan.
 - 2) *Show without narration*, jika *file* presentasi disajikan tanpa penjelasan narasi dalam *file*.
 - 3) *Show without animation*, jika *file* presentasi disajikan tanpa animasi.
- d. *Frame Advance Slides*, digunakan untuk melakukan pengaturan *show* tingkat lanjut, dalam hal ini terdapat dua pilihan yaitu:
 - 1) *Manually*, *show* dilakukan secara manual.
 - 2) *Using timing, if present, show* dilakukan dengan mengatur konfigurasi pewaktuan, jika fasilitas ini tersedia.
- e. *Frame Multiple Monitors*, digunakan untuk mengatur pilihan presentasi menggunakan multiple monitor atau tidak.
- f. *Frame Performance*, digunakan untuk mengatur kinerja *PowerPoint* agar optimal saat *slide show* dijalankan.

Tips and Trick

Paket PowerPoint ke dalam CD

Pada *PowerPoint 2003*, kalian dapat menyimpan *file* presentasi yang telah kamu buat tidak hanya dilakukan ke *hard drive*, tetapi juga dapat dilakukan secara langsung ke dalam bentuk *auto run CD*.

d. Jika pada saat akan dicopy ke CD ternyata, CD *writer drive* atau CD blank tidak tersedia, maka proses pemaketan dapat dipindahkan sementara ke *Folder* dengan struktur *file* sama seperti CD. Hal ini dapat dilakukan dengan mengklik tombol *Copy To Folder*.

Langkah percetakannya adalah dengan meng-klik menu *File* lalu Pilih *Print*, maka akan muncul kotak dialog berikut.



Bantuan (Help)

Bila kalian mengalami kesulitan dalam menjalankan *PowerPoint*, terdapat menu *help* yang akan membantu kalian memberikan petunjuk. Untuk mencari bantuan pada *Microsoft Office*, khususnya *Microsoft PowerPoint* ada beberapa cara :


- Tekan F1.
- Ketikkan kata kunci yang akan dicari.
- Klik panah kanan.
- Dialog box tersebut kemudian akan menampilkan beberapa pilihan mengenai topik yang diminta.
- Untuk melihat bantuan dari salah satu pilihan yang ditampilkan, pengguna perlu men-dobel klik pilihan tersebut. Kemudian, akan tampil window yang berisi informasi mengenai hal tersebut. Jika telah selesai membaca informasi yang tampil tersebut, tutuplah window informasi tersebut dengan mengklik tombol *Close* pada window.

I

Bekerja dengan Teks

1. Menambahkan Objek Teks

Untuk menambahkan objek teks dalam presentasi yang dibuat, dapat dilakukan dengan cara:

- a. Klik Tombol *Text Box*  pada *toolbar Drawing*
- b. Klik pada lokasi dimana kalian ingin menempatkan objek teks tersebut, sehingga akan tampil kotak penyesipan yang menunjukkan bahwa penyesipan objek teks sudah siap lakukan.
- c. Ketikkan teks pada kotak tersebut



2. Memformat Teks

Untuk memformat teks pada *PowerPoint*, gunakan *tool bar Formating*.

Selain ikon yang ada pada *tool bar formating*, pengubahan teks juga dapat melalui menu *Format -> Font*.



Gambar 5.54 Tampilan Tool bar Formating

Selain itu, pemormatan *font* juga dapat dilakukan dengan menggunakan *Shortcut* seperti:

Format	Shortcut
Bold	Ctrl + B
Italic	Ctrl + I
Underline	Ctrl + U
Subscript (H ₂ O)	Ctrl + =
Superscript (X ²)	Ctrl + Shift + =
Copy Format	Ctrl + C
Paste Format	Ctrl + V
Menghapus Format	Ctrl + Spacebar
Font	Ctrl + Shift + F
Font Size	Ctrl + Shift + P
Memperbesar ukuran Font	Ctrl +]
Memperkecil ukuran Font	Ctrl + [

Gambar 5.55
Tampilan Tabel
Shortcut Format Font

3. Menggunakan Format Painter

Format painter digunakan untuk menyalin *style* (sekumpulan format) dari teks atau objek yang kalian pilih kemudian digunakan untuk memformat teks atau objek yang lain.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menggunakan *format Painter* adalah:

- Pilih salah satu objek atau teks yang telah diformat sebelumnya.
- Klik tombol *Format Painter* dari *toolbar* standar.

Tugas 3

Praktikkan penggunaan Format Painter dalam presentasi yang kalian buat.

4. Mengatur Letak Slide

Untuk mengatur *letak slide* gunakan langkah-langkah berikut:

- Buka presentasi dalam tampilan *Normal View*, klik Tab *Outline*.
- Arahkan *pointer mouse* ke salah satu *Icon Slide* yang akan dipindah sehingga *pointer mouse* akan berubah bentuk menjadi anak panah berkepala empat, kemudian klik sehingga akan terblok satu bagian *slide*.
- Clik and drag* (klik dan tahan) *icon slide* yang telah terblok ke atas atau ke bawah sampai kalian mendapatkan posisi yang tepat, kemudian lepaskan *mouse* kalian.

5. Mengatur Spasi Baris

Untuk mengatur spasi baris gunakan langkah-langkah berikut:

- Pilih salah satu bagian *slide*, misalnya bagian judul atau bagian isi (*paragraf*) sehingga bagian tersebut akan dikelilingi sebuah kotak yang bertitik-titik.
- Perubahan pengaturan pada kotak bertitik ini akan memengaruhi isi keseluruhan yang ada pada kotak ini.
- Pilih menu *Format -> Line Spacing*, berikan ukuran spasi yang kalian inginkan.
- Jika ingin memberikan jarak pada paragraf, gunakan menu-menu:
 - *Before paragraf*, digunakan untuk menentukan jarak spasi sebelum paragraf aktif.
 - *After paragraf*, digunakan untuk menentukan jarak spasi sesudah paragraf aktif.
- Terakhir, klik tombol *OK*.

Tugas 4

Praktikkan penggunaan spasi pada PowerPoint yang kalian buat.

1. Mengubah Bentuk Penulisan Huruf

Untuk mengubah bentuk penulisan huruf, gunakan menu *Format -> Change Case*.

Pilihan-pilihan yang bisa digunakan adalah:

Pilihan	Keterangan
Sentence Case	Mengubah teks menjadi huruf kapital di setiap huruf pertama dari sebuah kalimat
Lowercase	Mengubah keseluruhan teks menjadi huruf kecil
UPPERCASE	Mengubah keseluruhan teks menjadi huruf besar
Title Case	Mengubah teks menjadi huruf besar di setiap awal kata
TOGGLE cASE	Menghasilkan huruf kebalikan dari teks aslinya, huruf kecil akan diubah menjadi huruf kapital dan sebaliknya

Gambar 5.56
Tampilan Tabel Change Case

Tugas 4

Ubahlah tulisan di bawah ini menjadi bentuk penulisan huruf yang lainnya.
“PowerPoint 2003”.

2. Mencari dan Mengganti Teks

Untuk mencari dan mengganti teks, gunakan perintah-perintah sebagai berikut:

- a. Untuk mencari teks
 - Klik Menu *Edit -> Find*.
 - Pada kotak dialog *Find What*, masukkan kata yang ingin dicari.
Pada kotak dialog tersebut, ada pilihan - pilihan sebagai berikut:
 - *Match Case*, digunakan jika kata yang ingin dicari adalah mirip dengan kata yang dimasukkan ke dalam kotak pencarian.
 - *Find whole words only*, digunakan jika kata yang dicari adalah sama persis dengan kata yang dimasukkan ke dalam kotak pencarian.
- b. Untuk mengganti teks
 - Klik Menu *Edit -> Replace*.
 - Pada kotak dialog *Replace With*, dapat dimasukkan hasil dari kata penggantinya.

Tugas 5

Praktikkan langkah-langkah untuk mengganti dan mencari teks.

1. Membuat Slide Kosong

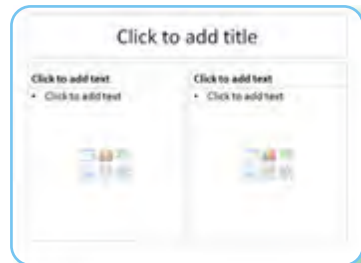
Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memasukkan *slide* kosong adalah:

- Pilih menu *File* -> *New*, atau tekan tombol *New* sehingga tampil kotak *task pane New Slide*.
- Pilih *layout Clip Art and teks* pada bagian *Other Layouts* sehingga muncul pilihan seperti ini:



Gambar 5.57

Langkah-langkah membuat slide kosong



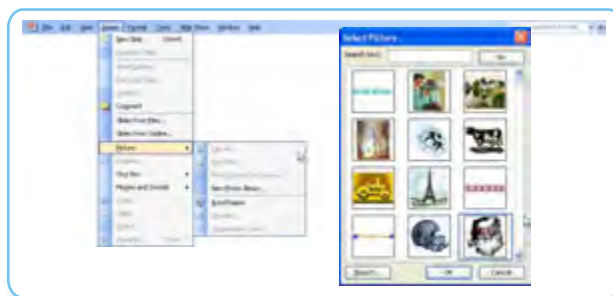
Gambar 5.58

Tampilan slide baru

2. Menyisipkan Clip Art

Untuk menyisipkan *clip art* pada presentasi yang kalian buat, gunakan langkah-langkah berikut ini:

- Double click to add clip art* atau pilih menu *Insert* -> *Picture*, kemudian pilih *Clip Art* atau tekan *toolbar Insert Clip Art*, jika kalian menggunakan perintah klik dua kali akan tampil kotak dialog *Select Picture*.



Gambar 5.59

Tampilan langkah menyisipkan clip art

Pada kotak Dialog *Select Picture*, ada beberapa bagian yang perlu kalian ketahui, yaitu:

- *Search Text* : digunakan untuk mencari bentuk gambar berdasarkan nama gambar yang ada pada kotak dialog *Select Picture*.
- *Import* : digunakan untuk mengambil atau menambah objek gambar dari file lain.

b. Pilih objek gambar yang kalian inginkan, tekan tombol *OK*.

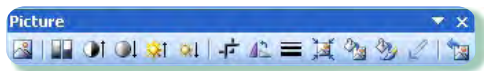
Jika kalian menyisipkan gambar dari Menu *Insert ->Picture -> Clip Art*, maka akan keluar jendela *Task Pane*.





Gambar 5.60
Tampilan jendela Task Pane

3.Mengatur Objek Clip Art

Objek-objek *clip art* yang kalian masukkan bisa diatur sesuai dengan keinginan kalian. Misalnya, pengaturan ukuran, cropping, kecerahan dan kontras gambar.














Gambar 5.61
Tampilan Menu ClipArt

Gambar	Keterangan
	Digunakan untuk menyisipkan gambar dari sebuah file gambar. Pilihan ini mempunyai fungsi yang sama dengan perintah menu: <i>Insert -> Picture -> From File</i>
	Digunakan untuk mengubah warna dari objek gambar yang terpilih dan secara otomatis akan menyesuaikan dengan perintah yang kalian pilih.

Pilihan	Fungsi
Automatic	Gambar akan dibuat sesuai dengan warna aslinya ketika pertama kali disisipkan
Grayscale	Gambar akan dibuat efek pewarnaan abu-abu
Black & White	Gambar akan dibuat hitam putih. Warna Gelap akan dibuat hitam dan warna cerah akan dibuat putih
Washout	Warna gambar disesuaikan dengan warna layar

Gambar 5.62
Tabel fungsi dari pilihan

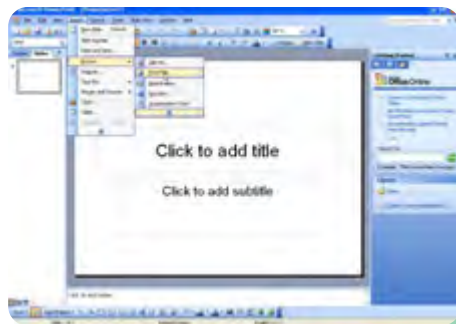
	Digunakan untuk membuat gambar dengan warna yang lebih kontras.
	Digunakan untuk mengurangi kontras warna.

	Digunakan untuk menambah kepekatan warna pada gambar yang terpilih.
	Digunakan untuk mengurangi kepekatan warna pada gambar yang terpilih.
	Digunakan untuk memotong objek gambar.
	Digunakan untuk memutar objek gambar sebesar 90 derajat ke arah kiri.
	Digunakan untuk menambah garis bingkai di sekitar garis batas objek.
	Digunakan untuk mengubah masing-masing warna pada objek gambar yang terpilih.
	Digunakan untuk menampilkan kotak dialog <i>Format Picture</i> .
	Digunakan untuk mengubah warna-warna tertentu dari objek yang terpilih menjadi warna transparan.
	Digunakan untuk mengilangkan efek pemotongan objek, mengembalikan warna objek ke warna semula, dan mengembalikan intensitas pencahayaan objek ke kondisi semula serta, mengembalikan ukuran objek ke kondisi aslinya.

4. Menyisipkan Gambar dengan Perintah Menu

Untuk memasukkan gambar melalui perintah menu, gunakan langkah-langkah berikut:

Klik menu *Insert -> Picture -> From File*.



Gambar 5.63
Tampilan memasukkan gambar dengan menu

L

Menyisipkan Suara dalam Presentasi

Untuk memasukkan suara dalam presentasi gunakan perintah sebagai berikut:

1. Pilih menu: *Insert -> Object* kemudian pada bagian *object type* pilih *Wavesound*, lalu klik *OK* sehingga akan tampil kotak dialog *Sound Object*.
2. Pilih menu: *Edit -> Insert File*, pilih direktori serta nama objek musik yang akan kamu masukkan (*file* yang dimasukkan harus berekstensi **.wav**).
3. Klik tombol *Open*.
4. Untuk mendengarkan suara, klik tombol *Play*.
5. Jika kalian sudah selesai dari objek suara ini, pilih menu *File -> Exit and Return to Presentation*.
6. Untuk mengetahui apakah suara tersebut berhasil masuk ke dalam presentasi kamu, perhatian ikon suara kecil yang terdapat pada presentasi yang kamu buat.

Tugas 5

Buatlah sebuah presentasi dengan tema: “Siklus Air”

Lihatlah contoh yang kami lampirkan pada CD lampiran dengan nama [drive:]\\lampiran\\kelas12\\bab5\\praktikum5.ppt, kemudian buatlah presentasi dari kumpulan gambar itu menjadi presentasi tentang siklus air.

Silakan kamu melengkapi text, musik background, suara, animasi dan lain-lain sehingga presentasimu sempurna.

Presentasikan ke depan kelas.

M

Menambahkan Objek WordArt

Untuk memasukkan objek *WordArt*, gunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik Menu *Insert -> Picture*, kemudian pilih *WordArt* atau klik tombol *Insert WordArt* pada *tool bar Drawing*.

2. Pilih salah satu bentuk *WordArt* yang diinginkan dan klik *OK*.
3. Buat tulisan yang kamu inginkan pada kotak *Edit WordArt* Teks, pilih bentuk font, ukuran, penebalan, miring, dan garis bawah yang diinginkan.

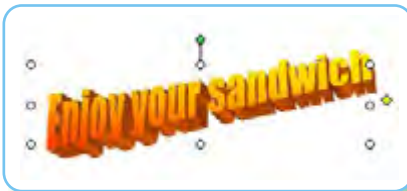


Gambar 5.66 Tampilan WordArt Gallery



Gambar 5.67 Tampilan Kotak Dialog isian

Untuk mengubah *WordArt* yang telah dibuat, dibutuhkan *Wordart Tool bar*, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.68
Tampilan hasil akhir WordArt
yang dibuat



Gambar 5.69
Tampilan WordArt Tool bar

Tugas 6

Buatlah sebuah *WordArt* berisikan tulisan sesuai dengan tema yang kamu buat sebelumnya, kemudian simpan perkerjaan kalian.



Gambar 5.70
Tampilan Kotak Dialog Format WordArt

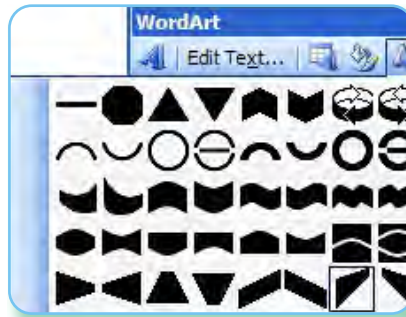
Untuk memformat *WordArt* yang telah dibuat, gunakan ikon seperti pada gambar di bawah ini:



Hingga muncul kotak dialog *Format WordArt* seperti pada gambar di samping.

Tugas 7

Buka kembali file yang telah kamu buat sebelumnya dengan *WordArt*, kemudian lakukan modifikasi terhadap *WordArt* yang telah kamu buat sebelumnya. Untuk mengubah bentuk *WordArt*, gunakan menu *Shape*, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.71 Tampilan menu Shape



Gambar 5.72 Tampilan menu Color

Tugas 8

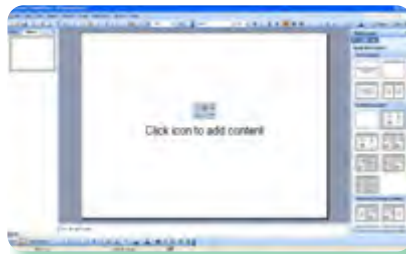
Buka kembali *file* yang telah kamu buat sebelumnya dengan *WordArt*, kemudian lakukan perubahan pada bentuk *WordArt* sesuai keinginan kamu.

N

Bekerja dengan Table

Untuk membuat presentasi kita berisi *table*, ikuti langkah-langkah berikut ini:

Pada jendela *Task Pane*, pilih *Slide Layout*, kemudian pilih *layout* sesuai dengan keinginan.

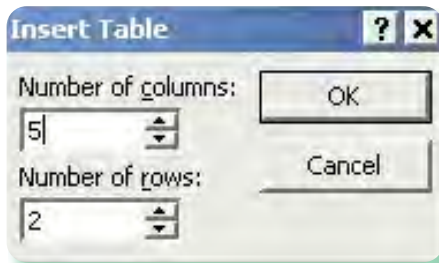


Gambar 5.73
Tampilan jendela Task Pane

Klik icon *Table*, kemudian pada kotak dialog yang muncul, masukkan jumlah baris dan kolom tabel yang akan dibuat

Untuk melakukan penyesetan lebih lanjut terhadap tabel yang ada

dapat dilakukan dengan cara *double click* tabel tersebut atau mengklik kanan pada bagian garis tabel tersebut dan memilih "*Borders and Fill*"



Gambar 5.74 Tampilan Insert Table



Gambar 5.75 Tampilan Format Table

Tugas 9

Buatlah tabel dengan bentuk 5 baris 3 kolom, isilah tabel tersebut dengan data-data sesuai dengan kemauan kalian.

Misal:

1. Data tentang perkembangan saham
2. Data tentang nilai rata-rata per pelajaran kelas XII SMU

O

Bekerja dengan Shape

Untuk membuat *shape* pada *PowerPoint*, gunakan langkah-langkah berikut ini.

1. Pada *Toolbar Drawing*, klik tombol *AutoShape*.
2. Untuk menempatkan objek, arahkan *pointer mouse* pada lembar kerja, klik dan tahan *mouse* untuk membentuk objek gambar, geser *pointer mouse* untuk menentukan ukuran objek gambar.
3. Letakkan *mouse* ke salah satu titik kendali, klik dan tahan, geser untuk mengatur ukuran objek yang telah ditentukan.
4. Untuk membatalkan, klik di luar area objek.

Tugas 10

Buatlah sebuah objek yang menarik untuk dimasukkan ke dalam tema presentasi yang kamu buat sebelumnya. Setelah jadi, presentasikan di depan kelas.

1. Menambah Objek Panah

Untuk memasukkan objek panah pada *Microsoft PowerPoint*, gunakan langkah-langkah berikut:

1. Pilih objek panah yang ingin dibuat.
2. Pilih *Autoshape* dari menu *Format* (Ctrl+1).

Pada kotak dialog *Format Autoshape* ada 4 tampilan tabulasi yang bisa digunakan untuk memformat panah, yaitu:

Tab Color and Lines

Pengaturan yang ada pada tab *Color and Lines* adalah:

Fill Color -> Untuk memberi warna dalam objek

Semitransparent -> Untuk membuat warna transparan

Lines Color -> Untuk memberi warna pada garis

Dashed -> Untuk memilih bentuk garis

Style -> Untuk memilih garis

Weight -> Untuk mengatur ketebalan garis

Tab Size

Pengaturan yang ada pada *Tab Size* adalah:

Size and Rotate

Height -> Untuk mengatur tinggi garis

Weight -> Untuk mengatur lebar garis

Rotation -> Untuk mengatur rotasi/arrah garis

Scale

Height -> Untuk mengatur tinggi skala garis

Weight -> Untuk mengatur lebar skala garis

Lock Aspect Ratio

Untuk mengunci objek supaya tidak dapat diubah arahnya

Tab Position

Pengaturan yang ada pada *tab Position* adalah:

Horizontal -> Untuk mengatur perataan objek panah secara *horizontal*

Vertikal -> Untuk mengatur perataan objek panah secara vertikal

From -> Untuk mengatur ukuran jarak objek secara vertikal maupun secara horizontal

Tab Web

Tugas 11

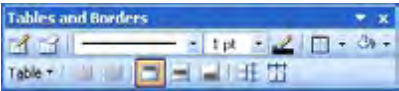
Buatlah beberapa panah, kemudian lakukan formating dengan menggunakan langkah-langkah di atas. Buat agar panah-panah tersebut mempunyai arti pada file PowerPoint yang kamu kerjakan. Misal: Panah penunjuk arah jalan.



Beberapa perintah *keyboard* yang dapat digunakan dalam pekerjaan dengan tabel adalah:

Perintah	Posisi Yang Dituju
Tab	Ke sel berikutnya
Shift+Tab	Ke sel sebelumnya
Panah kanan	Maju satu karakter
Panah kiri	Mundur satu karakter
Panah bawah	Ke baris berikutnya
Panah atas	Ke baris sebelumnya

Pada table yang kalian buat, terdapat pengaturan yang bisa dilakukan melalui *Toolbar table and Borders*.



Gambar 5.76
*Tampilan Toolbar
Table and Border*

Kegunaan dari masing-masing ikon yang ada adalah sebagai berikut.

Perintah	Kegunaan
<i>Draw</i>	Untuk menggambar garis tabel, baris atau kolom
<i>Eraser</i>	Untuk menghapus garis kolom atau baris
<i>Table</i>	Untuk menampilkan perintah-perintah yang dapat digunakan untuk memodifikasi tabel
<i>Border Style</i>	Untuk menampilkan daftar bentuk-bentuk garis
<i>Border Width</i>	Untuk menampilkan pilihan ukuran ketebalan garis
<i>Border Color</i>	Untuk menampilkan pilihan warna garis
<i>Outside Border</i>	Untuk menampilkan pilihan bentuk bingkai pada sel atau tabel.

Perintah	Kegunaan
<i>Fill Color</i>	Untuk memberi warna latar belakang pada sel atau tabel
<i>Merge Cells</i>	Untuk menggabung beberapa sel yang terpilih
<i>Split Cell</i>	Untuk membagi sel terpilih menjadi beberapa sel
<i>Align Top</i>	Untuk meratakan teks pada posisi atas sel
<i>Center Vertically</i>	Untuk meratakan teks pada posisi tengah vertikal
<i>Align Bottom</i>	Untuk meratakan teks pada posisi bawah sel
<i>Distribute Rows Evenly</i>	Untuk menyamakan tinggi dari beberapa baris yang terpilih
<i>Distribute Columns Evenly</i>	Untuk menyamakan tinggi dari beberapa kolom yang terpilih

Tugas 12

1. Editlah tabel yang kamu telah buat sebelumnya dengan menggunakan tool bar Table and Borders.
2. Buatlah border dengan warna-warna sesuai keinginan kamu.
3. Editlah border yang telah kamu buat dengan ukuran bingkai sesuai dengan keinginan kamu.
4. Buatlah tulisan di dalam tabel.
5. Editlah tulisan di dalam tabel yang telah kamu buat dengan menggunakan perintah posisi perataan teks seperti yang telah dijelaskan.
6. Ubahlah rotasi tulisan dalam tabel dengan menggunakan perintah Rotate Text.

P

Membuat Link dengan Lembar Kerja Excel

Link adalah sebuah fasilitas yang digunakan untuk membuat hubungan antarprogram. *Link* objek/data dari program aplikasi lain ke program *PowerPoint* akan diterima sebagai objek yang tertempel dan sifatnya hanya tampilan saja. Untuk melakukan link ini, ikuti penjelasan berikut ini:

1. Buka lembar kerja *Excel*.
2. Sorot lembar kerja *Excel* (Misalnya A1 sampai C5).
3. Kemudian, klik tombol *Copy*.
4. Buka *PowerPoint*, kemudian klik di sembarang tempat pada area kerja *PowerPoint*.
5. Klik menu *Edit* pilih *Paste Special*.



Gambar 5.77
Tampilan menu *Paste Spesial*

6. Pada kotak dialog *Paste Spesial*, klik pilhan *Paste Link*, kemudian tekan tombol *OK*.
7. Aktifkan lembar kerja *Excel*, kemudian ketik teks pada *Range* atau sel yang telah dibuat, kemudian perhatikan pada *slide PowerPoint*, secara otomatis *link* hasil *copy*-an juga akan berisi teks.


Tugas 13

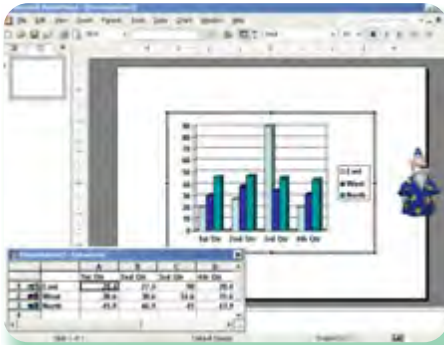
Praktikkan langkah-langkah membuat link dengan Microsoft Excel di atas.

Q

Bekerja dengan Grafik (Chart)

Untuk membuat presentasi yang menggunakan *Chart* (Grafik), ikuti langkah-langkah berikut ini:

- Klik *Insert* pada *Menu Bar*, lalu pilih *chart*, atau klik ikon  untuk memasukkan grafik kalian.
- Secara otomatis akan tampak tampilan seperti gambar 5.78.
- Perubahan terhadap nama, jumlah, maupun data-data lain hanya dengan mengganti isi dari tabel pada *Datasheet* tersebut dan secara otomatis grafiknya akan ikut berubah mengikuti data pada tabel *Datasheet*.
- Bila sudah selesai, klik di luar area *Datasheet* maka akan diperoleh grafik yang diinginkan (untuk mengeditnya kembali dapat dilakukan dengan cara *double klik* grafik tersebut).
- Untuk melakukan pengaturan lainnya dapat dilakukan dengan meng-klik kanan bagian-bagian diagram sehingga tampilannya dapat disesuaikan sesuai keinginan.



Gambar 5.78 Tampilan diagram

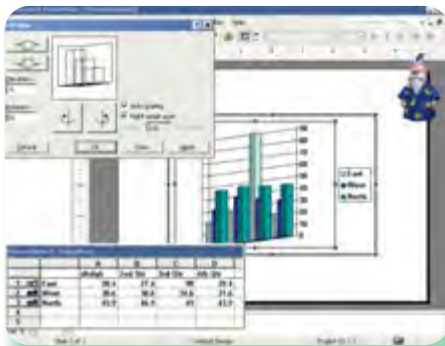


Gambar 5.79 Tampilan buka menu 3-D View

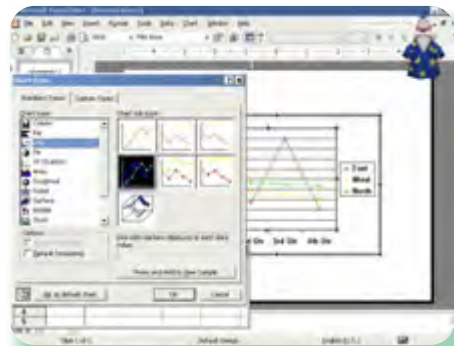
Untuk mempercantik tampilan grafik kalian, perhatikan beberapa menu pengaturan berikut ini.

3D View (untuk mengatur posisi chart secara keseluruhan), seperti diperlihatkan gambar di bawah.

Chart Type (untuk mengatur jenis grafik yang diinginkan), seperti diperlihatkan gambar di bawah ini.

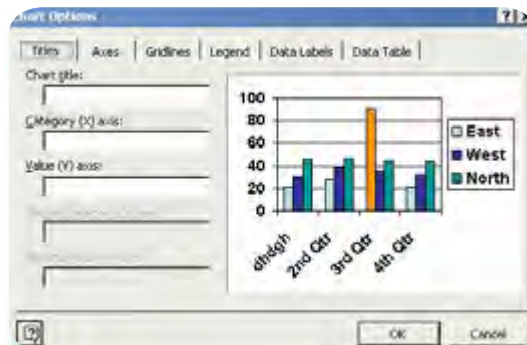


Gambar 5.80 Tampilan menu 3-D View



Gambar 5.81 Tampilan menu Chart Type

Chart Option (untuk pemberian nama sumbu, legenda, label), seperti diperlihatkan gambar di bawah ini.



Gambar 5.82
Tampilan Menu Chart Option

R

Menambahkan File Video

Untuk membuat presentasi atau *slideshow*, diperlukan *file* dengan format **FLV** atau **flash**.

Untuk menampilkan *video clip* atau animasi dalam presentasi *PowerPoint* kamu, gunakan langkah sebagai berikut.

- Cek versi dari *Adobe Flash Player* dan menginstall-nya ke computer.
- Simpan file **.FLV** sebagai **.SWF**. Jika kamu tidak memiliki *Adobe Flash*, kamu membutuhkan *software converter* untuk mengubah file **FLV** ke **SWF**.
- Buka *PowerPoint* dan simpan dalam dokumen baru.
- Buatlah *slide* baru untuk video. Pilih “*View*” dari *menubar* di bagian atas, kemudian “*Toolbar*” dari menu *drop down* dan “*Visual Basic*”, kemudian box dialog pop-up kecil akan muncul. Klik ikon “*Control Toolbox*” yang berbentuk seperti palu dan kunci inggris, kemudian box dialog pop-up kecil akan muncul.
- Klik icon “*More Control*” yang berbentuk seperti palu dan kunci inggris dengan tiga titik di depannya.
- Pada *drop down list* dengan urutan abjad dari format. *Scroll* ke bawah list tersebut hingga kamu melihat “*Shockwave Flash Object*”.
- Buatlah gambar box persegi di *slide* dengan kursor mouse yang berubah menjadi garis kecil. Klik kanan box tersebut dan pilih “*Properties*”. Ubahlah *properties* dalam tab **Alphabetical** sebagai “*Embed Movie:*” menjadi “*True*” dan “*Loop:*” menjadi “*False*”. Hal ini akan menjalankan film dalam *slideshow*.
- Kemudian ketik pada “*Movie:*” berupa path dari file **SWF** dalam *folder* atau lokasi dimana kamu menyimpan *file* tersebut.
- Kamu dapat mengecek file **SWF** yang kamu masukkan, kemudian kamu dapat memutar *slide show preview* di *PowerPoint*.

Tugas 14

1. Buatlah sebuah file presentasi dengan menggunakan Table dan Grafik
2. Buatlah sebuah file presentasi yang berisi undangan Ulang Tahunmu. Gunakan tambahan file Video klip (atau kamu rekam sendiri pakai kamera handphone), Audio (Suara musik, atau suara rekamanmu sendiri berupa undangan untuk hadir) agar lebih menarik.
3. Buatlah presentasi yang bisa menarik perhatian seseorang (seperti contoh pada halaman berikutnya).

Gambar 5.83
Contoh presentasi yang
menggugah imajinasi seseorang

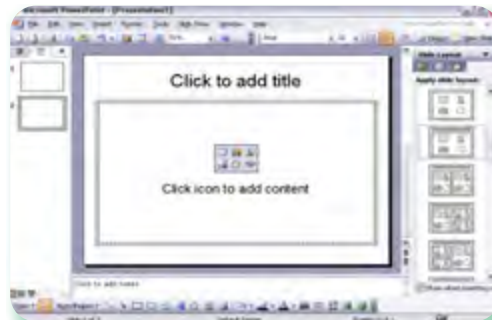


S

Membuat Diagram di PowerPoint

Untuk membuat diagram ke dalam file presentasi, lakukan langkah-langkah berikut ini.

1. Pilih jenis slide yang bernama *“Title and Diagram or Organization Chart Slide Layout”*, seperti tampak pada gambar di bawah ini:
2. Setelah pilihan tadi kamu pilih, akan muncul kotak dialog *Diagram Gallery*, seperti pada gambar di bawah ini.









Gambar 5.84
Pemilihan jenis slide



Gambar 5.85
Tampilan kotak dialog
Diagram Gallery

Pada pilihan diagram galeri terdapat banyak model yang bisa dipilih melalui ikon yang tersedia, pilihan tersebut adalah:

Gambar	Fungsi
<i>Organization Chart</i> 	Diagram yang menunjukkan struktur hubungan hirarki
<i>Cycle Diagram</i> 	Diagram yang menunjukkan proses yang berlanjut dengan alur lingkaran
<i>Radial Diagram</i> 	Diagram yang menunjukkan hubungan antara bagian dengan inti bagian
<i>Piramid Diagram</i> 	Diagram yang menunjukkan hubungan dalam bentuk piramid
<i>Venn Diagram</i> 	Diagram yang menunjukkan hubungan dalam formasi elemen lengkap
<i>Target Diagram</i> 	Diagram yang menunjukkan langkah-langkah untuk mencapai suatu tujuan

3. Setelah itu, pilih Model Diagram yang kamu inginkan, misalnya *Organization Chart*, seperti pada gambar berikut.



Gambar 5.86
Tampilan model diagram

Kamu dapat melakukan beberapa modifikasi terhadap diagram yang telah kamu buat. Proses tersebut dapat dilakukan melalui fasilitas *toolbar Organization Chart*.



Gambar 5.87 Tampilan Tool bar Organization Cart

Keterangan *toolbar* sebagai berikut:

- Tombol *insert Shape*, digunakan untuk menambah kotak bagan. Di sini juga, kamu dapat menentukan *style diagram* dengan menekan tombol anak panah bawah. Beberapa pilihan pada *Insert Shape*, yaitu:

Tombol	Fungsi
<i>Subordinate</i>	Menambah kotak bagan di bawah dari kotak bagan yang telah dipilih sebelumnya.
<i>Coworker</i>	Menambah kotak bagan di sebelah kiri dari kotak bagan yang telah dipilih sebelumnya.
<i>Assistant</i>	Menambah kotak bagan di bawah dari kotak bagan yang telah dipilih sebelumnya dengan bentuk garis yang berbeda.

- Tombol *Layout*, digunakan untuk mengubah susunan kotak bagan di bagian bawah kotak bagan yang terpilih.
- Tombol *Select*, digunakan untuk memilih kotak bagan berdasarkan pilihan dalam daftar.

Beberapa pilihan yang terdapat pada tombol *Select* adalah:

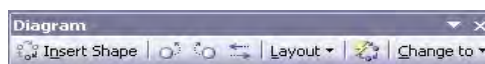
Tombol	Fungsi
<i>Level</i>	Digunakan untuk memilih semua level dari kotak bagan di sebelah kiri dan kanan kotak bagan aktif.
<i>Branch</i>	Digunakan untuk memilih semua cabang kotak bagan di bagian bawah kotak bagan aktif.
<i>All Assistans</i>	Digunakan untuk memilih semua kotak bagan yang memiliki bentuk susunan Assistans.
<i>All Connecting Lines</i>	Digunakan untuk memilih semua garis penghubung pada kotak bagan.

- Tombol *Fit Text*, digunakan untuk menyesuaikan ukuran font pada kotak bagan.
- Tombol *AutoFormat*, digunakan untuk menentukan bentuk format dari kotak diagram.
- Tombol *Zoom*, digunakan untuk mengatur ukuran lembar kerja, presentasi.

Dalam membuat diagram, ada beberapa pilihan, salah satunya adalah *Cycle Diagram*. Diagram ini, pada saat obek *Cycle Diagram* aktif atau dalam kondisi terpilih, *PowerPoint* akan menampilkan tool bar diagram yang dapat digunakan untuk

mengatur tampilan objek diagram.

Gambar 5.88
Tampilan Toolbar Diagram



Keterangan dari *toolbar* tersebut adalah:

Tombol	Fungsi
<i>Insert Shape</i>	Digunakan untuk menambah shape baru pada diagram <i>Cycle</i>
<i>Move Shape Backward</i>	Digunakan untuk mengubah shape terpilih satu level/tingkat ke belakang
<i>Move Shape Forward</i>	Digunakan untuk mengubah urutan shape terpilih satu level/tingkat ke depan
<i>Reverse Diagram</i>	Digunakan untuk mengubah shape terpilih berbalik dengan format atau posisi sebelumnya.



Pada *Cycle Diagram* juga mempunyai bentuk-bentuk yang bisa diatur sesuai dengan keinginan, di antaranya adalah bentuk dan warna. Pengaturan ini ada di dalam *Diagram Style Gallery*.



Gambar 5.89
Tampilan Diagram Style Gallery

Tugas 15

Buat Presentasi dan Tampilkan di depan kelas.

1. Buatlah presentasi di bawah ini. Presentasi berisi gambaran suatu perusahaan perusahaanmu sendiri, meliputi diagram organisasi, tujuan, visi, misi perusahaan, produk yang dibuat. Jika diperlukan, tambahkan beberapa file pendukung berupa hasil potret tentang bentuk barang yang dihasilkan.


Gambar 5.90
Contoh Diagram Organisasi

Gambar 5.91
Contoh Presentasi
2. Buatlah presentasi tentang suatu pemecahan masalah penanggulangan sampah yang terjadi di lingkungan-mu. Presentasi dibuat berisi ajakan, himbauan tentang 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dalam penanggulangan sampah. Lengkapi pula presentasi yang kalian buat dengan menggunakan hasil potret sampah atau clip art (foto maupun clip video) mengenai sampah (dari internet).



Gambar 5.90
Contoh Diagram Organisasi



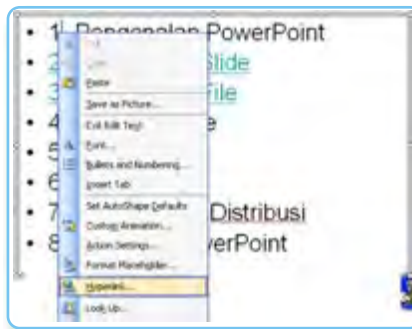
Gambar 5.91
Contoh Presentasi

Dalam proses pembelajaran, sering kali ditemui suatu materi yang terdiri atas beberapa pokok pembahasan. Jika dirancang suatu *slide* presentasi untuk mendukung pembelajaran materi tersebut, maka muncul persoalan, ukuran *file* akan membengkak atau terlalu banyaknya jumlah halaman *slide* yang terdapat di dalam sebuah *slide* presentasi, hal ini akan sedikit mengurangi efektifitas dan efisiensi penggunaan *slide*, terutama pada saat melakukan strukturisasi pembelajaran. Untuk mengatasi persoalan di atas, *slide* presentasi dipecah menjadi beberapa *file*, tiap-tiap *file* terdiri atas satu pokok bahasan, kemudian rancang sebuah *slide* utama untuk mengatur struktur tampilan *slide*. Kemudian, *slide* utama melakukan *link* ke masing-masing *slide* pokok bahasan, metoda ini disebut dengan teknik *hyperlink* dalam *PowerPoint*.

Langkah-langkah pembuatan *hyperlink* adalah sebagai berikut

1. Rancang sebuah *slide* utama, sebagai linker antarpokok bahasan.
2. Rancang semua *slide* untuk masing-masing pokok bahasan materi ajar.
3. Aktifkan *Slide* utama.
4. Pilih salah satu topik, kemudian klik menu *Insert* ->

Hyperlink atau klik ikon pada *toolbar*, atau klik kanan pada topik pokok bahasan materi, kemudian klik kanan, maka akan muncul pop-up menu, pilih *hyperlink*, seperti diperlihatkan pada gambar di samping ini.




Gambar 5.92
Proses Hyperlink

5. Kemudian, akan muncul kotak dialog untuk mengatur konfigurasi hubungan antarfile pada proses *hyperlink*, terlihat pada gambar di samping ini



Gambar 5.93
Proses Hyperlink

6. Dalam membuat *link* file, terdapat tiga pilihan lokasi *link*, yaitu *Current Folder*, jika *link file* tersebut terdapat pada *folder* yang sama dengan *slide* utama, *Browsed Pages*, jika *link* tersebut dihubungkan dengan halaman yang telah di *browsing* sebelumnya dan *Recent Files*, jika *link* dilakukan dengan salah satu *file* yang sering digunakan.
7. Kadang *link* tidak dilakukan antarfile, tetapi ke salah satu halaman *file* yang dijelaskan target *link*, maka untuk menuju ke halaman yang bersangkutan, klik tombol  untuk membuka daftar *bookmark* halaman *slide file target link*.
8. Kemudian, tentukan salah satu halaman *slide* yang akan di *link*-kan.

Tugas 16

Buatlah *Hyperlink* untuk menampilkan presentasi dibawah ini.

Materi : Komponen Pasif Elektronika

Pokok Bahasan : A. Resistor

1. Konsep Dasar Tahanan
2. Kode Warna Resistor
3. Rangkaian Resistor
4. Mengukur Resistor

B. Kapasitor

1. Prinsip Kerja Kapasitor
2. Jenis Kapasitor
3. Kode Nilai Kapasitor
4. Mengukur Kapasitor

C. Induktor

1. Prinsip Kerja Induktor
2. Jenis Induktor
3. Mengukur Induktor

U

Animasi Slide dengan Microsoft PowerPoint 2003

Kalian pasti merasa jenuh dan bosan jika melihat materi *PowerPoint* yang monoton (yang hanya berupa tampilan-tampilan bahan tulisan saja)?

Untuk mengurangi kejenuhan pendengar dan juga mengurangi rasa kantuk dari pendengar, dalam presentasi dengan *PowerPoint* dapat digunakan efek Animasi.

Animasi *slide* dalam presentasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian *audiens* terhadap presentasi yang digunakan. Namun, jika di dalam presentasi banyak hal-hal yang berlebihan juga akan mengganggu konsentrasi dan fokus *audiens*.

PowerPoint 2003, telah dilengkapi dengan berbagai jenis kemampuan animasi yang dikelompokkan ke dalam dua sub menu, yaitu :



Gambar 5.94
Tampilan Animation Scemes

1. *Animation Scheme*
2. *Custom Animation*

1. *Animation Scheme*

Animation Schema merupakan fasilitas animasi yang telah diberikan secara *default* oleh *PowerPoint*, sehingga desainer cukup memilih salah satu dari default yang tersedia tersebut.

Untuk mengaktifkan *Animation Scheme* ini lakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Buatlah sebuah presentasi baru yang sederhana
- b. Pilih menu *Slide Show*, kemudian pilih sub menu *Animation Scheme*, sehingga akan tampil jendela *Animation Scheme* dikelompokkan ke dalam beberapa pengelompokan, yaitu:

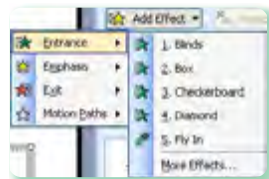
- *Recently Used*
- *Subtle*
- *Moderate*
- *Exciting*

Pengelompokan ini ditujukan untuk mempermudah desainer slide dalam menggunakan skema animasi yang tersedia dalam *Microsoft PowerPoint 2003*.

2. *Custom Animation*

Falistas animasi yang terdapat pada *Animation Scheme*, kadangkala tidak mencukupi bagi seorang desainer yang menginginkan tampilan slidennya lebih hidup dan variatif, maka untuk menjawab kebutuhan tersebut *PowerPoint 2003* menyediakan fasilitas *custom Animation*, sehingga seorang desainer dapat mengatur sendiri kebutuhan animasinya pada sebuah *slide* presentasi.

Secara garis besar, kustomisasi animasi ini dikelompokkan dalam 4 bagian, yaitu :



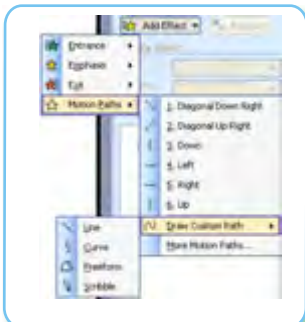
Gambar 5.96
Efek Animasi
Entrance

- *Entrance*, digunakan untuk memberikan efek animasi masuk pada layar.
- *Emphasis*, digunakan untuk memberikan efek animasi pada transisi slide yang sedang berlangsung.
- *Exit*, digunakan untuk memberikan efek animasi keluar dari layar.
- *Motion Path*, digunakan untuk memberikan efek animasi dengan gerak mengikuti pola yang digunakan.

Dalam efek animasi *Motion Path* ini, kalian dapat menggambarkan sendiri pola gerak animasi teks yang ingin dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas *Draw Custom Path*, seperti diperlihatkan pada gambar di bawah ini:

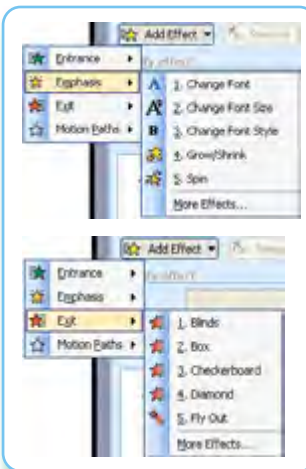


Gambar 5.97
Cara membuat path animasi sendiri



Gambar 5.98
Efek Motion Path

Di samping pola gerak standar yang ada pada *Motion Path*, pola gerak animasi teks ini dapat ditambahkan dengan berbagai pola yang lebih menarik, hal ini dapat dilakukan dengan memilih opsi *More Motion Path* sehingga akan tampil menu pilihan sebagai berikut.



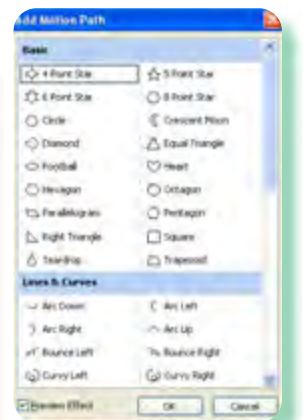
Gambar 5.99
Pilihan pada Emphasis

Tugas 16

Misalkan kamu adalah seorang manajemen keuangan pada perusahaan konsultan Indonesiana Investment. Salah satu dari tanggung jawab utama kamu adalah memberikan seminar mengenai investasi keuangan. Buatlah slide presentasi dengan menggunakan efek animasi dan sisipan objek/tabel/gambar, kemudian cetak slide tersebut.

Kamu juga perlu menyisipkan tabel Jumlah Potensial Investasi berikut ini :

	Tahun Ke-1	Tahun Ke-3	Tahun Ke-5	Tahun Ke-10
Modal	4.5%	5.2%	5.5%	10%
Saham	7.1%	8%	8.2%	7.8%
Keuntungan	6.1%	6.5%	7%	6.8%



Gambar 5.100
Menambahkan Motion Path

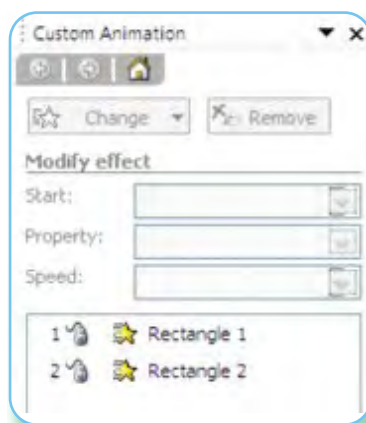
Animation trigger adalah suatu fitur di dalam *Microsoft PowerPoint* yang memungkinkan satu atau lebih animasi dilakukan saat dilakukan klik terhadap suatu objek tertentu (yang menjadi *trigger*-nya).

1. Kegunaan Animation Trigger

Animation trigger berguna untuk mengontrol animasi-animasi yang kita buat. Contohnya, kita ingin hanya animasi-animasi tertentu yang dilakukan di dalam presentasi kita (dan kita masih belum dapat menentukan animasi mana yang harus dilakukan sebelum presentasi karena animasi yang diperlukan dapat berbeda-beda setiap presentasi). Dalam hal ini, kita dapat membuat beberapa objek yang masing-masing menjadi *trigger* dari animasi-animasi yang ada. Saat presentasi, kita cukup menekan objek yang menjadi *trigger* dari animasi yang kita inginkan.

Langkah-langkah membuat *Animation Trigger* adalah sebagai berikut:

- Buat semua animasi yang diperlukan seperti biasa. Sebagai contoh, kalian ingin melakukan *animation trigger* pada 2 objek (“*Rectangle 1*” dan “*Rectangle 2*”) sedemikian sehingga “*Rectangle 1*” akan melakukan animasi “*flash bulb*” saat Anda meng-klik “*Rectangle 2*” dan sebaliknya, “*Rectangle 2*” akan melakukan animasi “*flash bulb*” saat



Gambar 5.101
Custom Animation

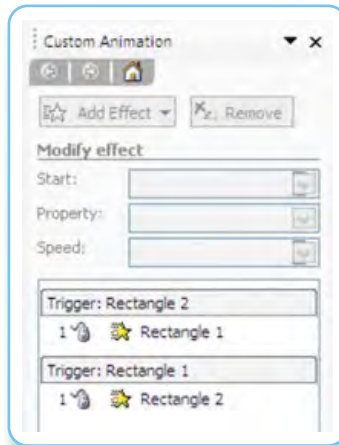
Anda meng-klik “*Rectangle 1*”. Pada langkah pertama ini, kamu cukup memasukkan animasi “*flash bulb*” ke “*Rectangle 1*” dan “*Rectangle 2*” (buat “*Rectangle 1*”, klik “*Rectangle 1*”, pilih menu *Slideshow > Custom Animation > Add Effect > Emphasis > More Effect > Flash Bulb*, lakukan hal yang

sama pada “*Rectangle 2*”). Hasilnya dapat terlihat pada bagian “*Modify effect*” pada “*Custom animation*” sebagai berikut.

2. Klik kanan “*Rectangle 1*” pada bagian “*modify effect*” seperti gambar di atas, lalu pilih tab “*Timing*”, klik button “*Triggers*”, pilih radio button “*Start effect on click of:*”, pilih “*Rectangle 2*” sehingga muncul dialog box seperti gambar di bawah.
3. Lakukan hal yang sama untuk “*Rectangle 2*” (*Start effect on click of: “Rectangle 1”*). Setelah langkah 2 dan 3 dilakukan, bagian “*modify effect*” akan tampak seperti gambar 5.98 di bawah.
4. Untuk melihat hasilnya pada *slideshow mode* (tekan F5), cobalah klik “*Rectangle 1*” dan “*Rectangle 2*” sehingga akan bereaksi dan sebaliknya.



Gambar 5.102 Proses Animation Triger



Gambar 5.103 Modify Effect

Sekilas Info

Menciptakan Presentasi Multimedia yang Menarik

Hampir setiap saat kita dihadapkan dengan presentasi. Umumnya, banyak dari kita yang berpresentasi menggunakan aplikasi slide seperti Microsoft Power Point atau Open Office Presentation. Tentunya, kesederhanaan aplikasi slide ini memberikan batasan untuk bisa menampilkan presentasi visual yang menarik. Oleh karena itu, kadang aplikasi multimedia seperti Macromedia Flash bisa banyak membantu.

Seperti layaknya sebuah cerita, presentasi multimedia pun perlu diawali dengan intro yang menarik dan sesuai dengan tema materi yang disampaikan. Sebagai contoh, presentasi multimedia Pepsodent Nightbrushing buatan SmartShell, bercerita tentang program dan strategi Pepsodent yang mengajak konsumennya

untuk menggosok gigi setiap malam. Ancaman kuman malam menjadi prolog presentasi multimedia. Diceritakan dalam intro, seorang anak yang tidur di malam hari tidak bebas dari ancaman kuman mulut. Kuman-kuman tetap beraksi meski anak itu tidur. Untuk itulah, dirasakan penting untuk menggosok gigi sebelum tidur. Penggunaan musik dan efek suara juga sangat membantu membangun suasana presentasi. Kalau awalnya saja tidak menarik, mana mungkin penonton tertarik untuk melihat materi presentasi tersebut lebih lanjut.

Selanjutnya, pembagian konten presentasi, penahapan yang tepat, dan urutan presentasi perlu diperhatikan. Visual, musik, dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi akan menjaga penonton untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks, atur jeda dengan menyisipkan ilustrasi, foto, video, atau aplikasi lain. Salah satu tujuannya adalah untuk meringankan beban mata penonton yang cenderung lelah bila dihadapkan teks terus menerus.

Akhiri presentasi dengan kesimpulan yang mengarahkan penonton akan pesan yang ingin kita sampaikan. Bila perlu, lengkapi dengan video atau animasi penutup yang memvisualkan berbagai kemungkinan implementasi materi yang kita sampaikan.

<sumber: <http://media-ide.bajingloncat.com>, 3 Agustus 2008>

Articulate Presenter adalah sebuah software yang terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint untuk mempermudah Anda membuat narasi, interaktivitas, dan film Adobe Flash dalam presentasi Power Point. Setelah itu, Anda dapat mengirimkannya ke Internet. Berikut merupakan tips presentasi menggunakan flash :

1. Install Articulate Presenter. Jika sudah terinstal, maka ketika Anda membuka PowerPoint akan tertampil menu “Articulate” di PowerPoint Anda.
2. Membuat presentasi PowerPoint sesuai yang Anda inginkan. Gunakan banyak fitur seperti animasi, slide transitions, gambar, ataupun flying text.
3. Dari menu PowerPoint, pilihlah “Articulate” yang akan menampilkan menu drop down. Pilih “Publish”, dan kemudian akan muncul kotak dialog “Publish”
4. Terdapat beberapa pilihan dari mulai publish ke web hingga publish ke CD-ROM. Jika Anda tertarik dengan publish ke Internet, Anda dapat memilih “Web”, lalu “Publish”.
5. Setelah presentasi dipublikasikan, sebuah pesan akan tertampil untuk Anda yang menunjukkan bahwa file Adobe Flash baru saja di-copy. Terdapat pilihan apakah Anda ingin melihat presentasi yang tela dipublikasikan.
6. Click “Yes”, kemudian presentasi Flash dengan web akan loading dan tertampil dalam player Articulate Presenter.

<sumber: <http://www.articulate.com>, 3 Agustus 2008>

PowerPoint Sudah Tersedia di Google Docs

SAN FRANCISCO, Setelah lima bulan diumumkan, layanan online yang menyediakan aplikasi membuat dan berbagi file presentasi secara cuma-cuma akhirnya tersedia di Google Docs. Layanan tersebut akan menjadi pesaing langsung aplikasi PowerPoint yang selama ini hanya tersedia dalam paket software yang berlisensi.

Untuk menggunakan layanan tersebut, pengguna tak perlu meng-install di komputernya, namun harus terhubung secara online. Seperti halnya PowerPoint, aplikasi tersebut dapat dipakai untuk membuat halaman presentasi yang berisi teks, grafik, maupun gambar. Selain aplikasi presentasi, Google Docs sudah menyediakan aplikasi pengolah kata, pengolah tabel, dan program manajemen kalender.

Namun, tidak semua tersedia gratis. Untuk versi yang lebih lengkap fiturnya ditawarkan kepada perusahaan, pemerintah, dan lembaga pendidikan dengan biaya akses 50 dollar AS setahun.

Selama ini, aplikasi kantor semacam itu didominasi Microsoft melalui paket aplikasi Office-nya. Namun, sejak dua tahun terakhir, eksekutif Google menunjukkan strategi persaingan langsung kepada Microsoft dengan menawarkan aplikasi yang mirip.

<Sumber: www.kompas.com, 3 Agustus 2008>

Tips and Trick

1. Perencanaan Materi Presentasi

Perencanaan dokumen presentasi merupakan hal paling mendasar yang perlu dipersiapkan. Perencanaan tersebut di antaranya:

➤ **Tentukan Tema dan Tujuan secara Spesifik**

Meskipun dimungkinkan menyusun satu dokumen presentasi dengan kandungan yang sangat komprehensif untuk berbagai keperluan, namun hal ini tidak disarankan. Pastikan kamu memiliki dokumen presentasi tersendiri dengan tema, tujuan, dan misi, serta target audience penyajian presentasi yang spesifik.

➤ **Susun Kerangka Materi Presentasi**

Ibarat merencanakan sebuah karya tulis yang dituangkan dalam sebuah kerangka karangan, maka presentasi yang baik juga harus memiliki kerangka

materi yang dituangkan dalam poin-poin presentasi. Susun poin-poin utama presentasi, estimasikan jumlah dan koherensi slide-slide kamu, termasuk pertimbangan perlunya referensi-referensi pendukung.

➤ **Kumpulkan Materi Utama dan Pendukung**

Pengumpulan materi dapat kamu persiapkan dari awal. kamu dapat mulai merangkum sumber-sumber materi yang akan kamu tuangkan. Pilih koleksi file gambar, audio, atau video sebagai objek pendukung. Siapkan tabel, grafik, dan data pendukung jika diperlukan.

➤ **Tentukan Aplikasi Pembuat Presentasi yang Tepat**

Berdasarkan perencanaan, kerangka, dan kumpulan materi yang telah kamu siapkan di awal, maka kamu dapat memilih aplikasi pembuat presentasi yang tepat bagi penuangan materi presentasi kamu.

➤ **Manfaatkan Aplikasi Penunjang**

Inovasi di bidang perangkat lunak dewasa ini sangat beragam. Kamu dapat memanfaatkan aplikasi tertentu untuk keperluan tertentu. Pada dasarnya, output akhir yang kamu persiapkan melalui aplikasi penunjang selalu dapat kamu integrasikan ke dalam slide presentasi. Di samping memanfaatkan aplikasi penunjang bagi penyusunan materi, kamu juga sebaiknya melengkapi diri dengan berbagai aplikasi bantu bagi penyajian presentasi.

➤ **Tentukan Output sesuai dengan Kebutuhan**

Tentukan output akhir presentasi kamu berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah diulas di bagian awal. Jika memungkinkan, pilih output akhir yang paling fleksibel sehingga kamu mudah menyajikan, mengeksport, atau mengonversikan formatnya ke dalam output lainnya jika diperlukan.

2. Penguasaan Aspek Teknis

Selain menguasai aspek pembuatan sebuah dokumen presentasi melalui aplikasi tertentu, akan lebih ideal jika kamu juga memahami berbagai hal berkaitan dengan aspek teknis seputar penyajian presentasi. Beberapa di antaranya adalah tentang perangkat-perangkat yang diperlukan dalam menyajikan sebuah presentasi, perangkat pendukung yang dapat kamu pilih, serta teknik-teknik penggunaannya. Beberapa hal yang sebaiknya kamu pahami, antara lain :

➤ **Pemilihan Perangkat Komputer**

Peran komputer penyaji sangat dominan bagi kelancaran sebuah sesi presentasi. Pertimbangan pemilihan perangkat komputer, antara lain mengenai spesifikasi teknis komputer, jenis atau tipe komputer, kelengkapan perangkat teknologi yang terpasang, serta sistem operasi dan aplikasi penunjang yang ada di dalamnya.

➤ **Pemilihan Media Simpan**

Media simpan tidak hanya terbatas pada harddisk yang ada di dalam PC kamu. Pertimbangkan segi portabilitas, fleksibilitas, dan mobilitas media simpan bagi dokumen presentasi kamu.

➤ **Pemilihan Perangkat Display**

Perangkat display presentasi tidak hanya terbatas pada OHP. Pertimbangkan penggunaan LCD Projector, DLP Projector, atau Dual/Multi Monitor untuk berpresentasi.

Tentukan juga jenis screen yang paling sesuai dengan kebutuhan kamu.

Pemilihan perangkat pendukung sound system yang memadai adalah syarat mutlak bagi penyajian presentasi. Tentukan jenis perangkat sound system yang fleksibel, namun berkemampuan optimal. Pertimbangkan juga pemakaian laser pointer untuk mendampingi sesi presentasi kamu.

Sediakan camera pada ruang presentasi untuk keperluan dokumentasi kamu, terlebih jika kamu ingin mendistribusikan kembali moment-moment presentasi yang cukup penting untuk kolega kamu.

➤ **Teknik Penyajian Presentasi**

Sebagus apapun materi presentasi kamu, selengkap apapun perangkat presentasi yang tersedia, semua akan sia-sia jika teknik penyajian presentasi kamu tidak menarik.

3. Beberapa tips agar sukses dalam penyajian presentasi :

➤ **Kuasai Teknik-teknik Penyajian Presentasi**

Temukan teknik-teknik tertentu, seperti bagaimana menyajikan presentasi melalui beberapa monitor, bagaimana menyembunyikan sajian slide secara temporer untuk mengalihkan perhatian audience dari screen ke pembicaraan kamu, termasuk bagaimana mengemas slide presentasi agar dapat berjalan secara otomatis atau dapat diakses via internet.

➤ **Simulasikan Presentasi Kamu Sesering Mungkin**

Jika perlu, gunakan fasilitas Timer yang tersedia pada aplikasi penyaji presentasi untuk melatih dan memastikan ketepatan waktu pemaparan setiap slide presentasi kamu.

➤ **Lengkapi Sajian Presentasi dengan Materi Tambahan**

Kamu dapat mencetak dan mendistribusikan lembar handout, membagikan CD materi presentasi, atau bahkan menyertakan materi pendukung bagi audience.

Hal ini dapat meminimalkan pecahnya perhatian audience karena harus mencatat poin-poin dan paparan kamu, menghindari tidak tertangkapnya

sebagian materi presentasi yang Kamu sajikan, dan tentunya menjadi salah satu media penyebaran bagi visi dan misi penyajian presentasi kamu.

➤ **Persiapkan Keberhasilan Sejak Dini**

Masuk ke ruang presentasi paling akhir bukanlah kebiasaan yang baik. Datanglah lebih awal untuk memastikan segala sesuatu telah dipersiapkan dengan baik. Sambutlah kedatangan audience dan lakukan perbincangan awal untuk lebih mencairkan suasana. Dengarkan harapan-harapan dan permasalahan mereka untuk memperoleh keuntungan materi spesifik yang akan mempertajam penyajian presentasi kamu.

Rangkuman

1. Membuat dokumen presentasi sangatlah mudah, ada 4 cara yang dapat dilakukan untuk membuat dokumen presentasi yang baru. Keempat cara tersebut adalah:

- *Blank Presentation*
- *From Design Template*
- *From AutoContent Wizard*
- *From Existing presentation*

2. Untuk membuat presentasi yang baik, perhatikan konten yang ingin dibuat, yang meliputi:

- Tujuan
- Data atau Informasi
- Struktur
- Bahasa

3. Penyampaian Presentasi yang baik adalah dengan:

- *Attention Grabbing*
- *Audience Interaction*
- *Style*
- *Time*

4. Merencanakan sebuah dokumen presentasi yang baik meliputi:

- Penentuan tema dan tujuan secara spesifik
- Penyusunan kerangka materi presentasi yang baik
- Pengumpulan materi utama dan pendukung yang sesuai dan cukup

- Penentuan aplikasi pembuat presentasi yang tepat
- Pemanfaatan aplikasi penunjang
- Penentuan output sesuai dengan kebutuhan

5. Penguasaan aspek teknis agar presentasi berjalan dengan baik meliputi:

- Pemilihan perangkat komputer
- Pemilihan media simpan
- Pemilihan perangkat display
- Teknik penyajian presentasi

6. Agar sukses dalam penyajian presentasi :

- Kuasai teknik-teknik penyajian presentasi
- Simulasikan presentasi kamu sesering mungkin
- Lengkapi sajian presentasi dengan materi tambahan
- Persiapkan keberhasilan sejak dini

SEKILAS INFO

Trigger Berguna untuk Membuat Sejumlah Pertanyaan dan Jawaban

Kegunaan lain dari trigger: Anda dapat membuat sejumlah pertanyaan dan jawaban pada slide, dan membuat pilihan jawaban sebagai trigger yang menampilkan jawaban benar atau salah. Sebagai contoh, pada presentasi “Perkenalan ke kelas saya”, Anda bisa mengajak pembaca untuk menebak tentang diri Anda:

Mana yang benar? Peliharaan saya adalah:

1. Kucing bernama Puss.
2. Burung bernama Jacob.
3. Anjing bernama Blacky.

Jawaban apapun yang diklik pembaca, teks, atau gambar akan muncul, misalnya sebuah suara berbunyi yang menandakan jawaban benar atau salah. Trigger membantu Anda berinteraksi dua arah dengan para murid, mengajak mereka untuk menebak, tertawa, mempertimbangkan, dan belajar.

Beberapa hal penting tentang trigger:






- Setiap Anda mempunyai efek animasi, film, atau suara, Anda bisa membuatkan trigger. Atau, dengan kata lain: Anda tidak bisa menggunakan fitur Trigger kecuali salah satu efek tersebut terdapat pada slide Anda.
- Anda harus mengklik trigger secara langsung (tidak hanya mengklik slide saja) supaya efeknya berjalan.


<Sumber: <http://www.pcmmedia.co.id>, 5 September 2008>

Soal Evaluasi Bab 5

A. Pengecekan Konsep

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- 1 Membuat presentasi berdasarkan langkah demi langkah dapat ditentukan dengan menggunakan pilihan
a. Mailmerge
b. Open and exciting
c. Blank Presentation
d. Auto Content Wizard
e. Design Template
- 2 Di bawah ini adalah submenu dari menu *File*, kecuali....
a. New
b. Open
c. Paste
d. Close
e. Save
- 3 Pada *toolbar* standar PowerPoint, ikon  dideskripsikan untuk....
a. menyimpan presentasi
b. membuka presentasi
c. membuat presentasi baru
d. menyisipkan ClipArt
e. mencetak presentasi
- 4 Untuk memberi efek Animation pada objek dapat dilakukan dengan menggunakan perintah....
a. Slide show-Set up Show
b. Slide show-CustoAnimation
c. Slide show - Animation Schemer
d. Slide show-View show
e. View- Slide show
- 5 Pada *toolbar* standar PowerPoint, ikon  dideskripsikan untuk....
a. menyimpan presentasi
b. membuat presentasi baru
c. mencetak kertas kosong
d. membuka presentasi
e. mencetak presentasi
- 6 Icon  berguna untuk...
a. membuka file
b. menutup dokumen
c. mencetak naskah
d. membuka dokumen baru
e. membuka permainan
- 7 Pada *toolbar Formating*, ikon  berguna untuk
a. penomoran otomatis
b. rata tengah objek teks
c. pemberian simbol otomatis
d. pilihan jenis font
e. rata bawah atas teks
- 8 Di bawah ini adalah contoh *software* untuk membuat program presentasi, kecuali....
a. Microsoft Power Point
b. Macromedia Action 3D
c. Autowerestar
d. Macromedia Flash
e. Corel Draw
- 9 Di bawah ini adalah submenu dari menu *Edit*, kecuali....
a. Duplicate
b. Slide Show
c. Copy
d. Clear
e. Replace
- 10 Ikon  berguna untuk menentukan perataan teks....
a. rata kanan kiri
b. rata kanan
c. rata atas
d. rata kiri kanan objek teks
e. rata bawah atas teks
- 11 Di bawah ini adalah submenu dari menu *View*, kecuali....
a. Duplicate Slide
b. Slide Sorter
c. Normal
d. Notes Pages
e. Task Pane

- 12 Perintah tombol F5 pada *Ms. Power Point* berfungsi untuk
 a. menampilkan presentasi
 b. menyimpan presentasi
 c. menyisipkan gambar untuk presentasi
 d. membuka presentasi
 e. mengcopy presentasi
- 13 Perintah *Insert-Picture*, berarti....
 a. menempatkan objek gambar
 b. menempatkan view
 c. menyisipkan ikon suara dan CD Audio
 d. mengambil file suara dari folder tertentu
 e. merekam gambar
- 14 Untuk memberi efek keterampilan teks, pada saat slide ditampilkan dapat digunakan perintah....
 a. *Slide show-Custom Animation*
 b. *Slide show-Set up Show*
 c. *Slide show - Animation Schemes*
 d. *View- Slide- Sorter*
 e. *Slide show-View show*
- 15 Pada *toolbar* standar *PowerPoint*, ikon  untuk
 a. menyimpan presentasi
 b. membuka presentasi
 c. mencetak presentasi ke kertas
 d. mencetak ke layar
 e. membuat presentasi baru
- 16 Untuk menghubungkan kata/kalimat pada *slide* yang kita buat dengan suatu file yang pernah dibuat sebelumnya dapat menggunakan fasilitas....
 a. *Packing/Publishing*
 b. *Web Page*
 c. *Slide Show*
 d. *Navigasi*
 e. *Hyperlink*
- 17 Perintah format font adalah untuk...
 a. memilih ukuran huruf
 b. memilih bentuk huruf
 c. memilih warna huruf
 d. memilih gaya tampilan huruf
 e. a, b, c dan d benar
- 18 Perpindahan *slide* yang satu dengan *slide* yang lain serta waktu perpindahan disebut....
 a. *Mailmerge*
 b. *Hyperlink*
 c. *Embeded*
 d. *Transisi*
 e. *Interval*
- 19 Presentasi yang dicetak ke printer disebut....
 a. *Soft Hand*
 b. *Jack Out*
 c. Cetakan
 d. *Hand Out*
 e. *Ear Out*
- 20 Waktu tayang *slide* dalam presentasi dapat diatur dengan fasilitas
 a. *Mailmerge*
 b. *Hyperlink*
 c. *Embeded*
 d. *Transisi*
 e. *Interval*
- 21 Untuk menampilkan *slide* ada dua cara, yaitu otomatis dan manual. Bila akan mengatur, maka anda klik pada view, lalu pilih....
 a. *Slide show*
 b. *Zoom*
 c. *Master*
 d. *Header and Footer*
 e. *Ruler*
- 22 Pada *toolbar Formating*, *icon Font Size* digunakan untuk....
 a. pilihan jenis font
 b. rata bawah atas teks
 c. pilihan ukuran font
 d. rata tengah objek teks
 e. huruf tebal
- 23 Berikut ini yang tidak dapat disisipkan dalam slide presentasi adalah...
 a. suara
 b. gambar
 c. program sistem informasi kantor
 d. video
 e. table

- 25 Istilah *Prevoius Slide* berarti....
- a. pindah ke *slide* sebelumnya
 - b. pindah ke *slide* berikutnya
 - c. sama dengan perintah *Page Down*
 - d. sama dengan perintah tombol *Page Up*
 - e. a dan d benar

6

Menggunakan Perangkat Lunak Animasi

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa mampu:

1. Memahami dan mengetahui menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi
2. Dapat menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi
3. Membuat animasi sederhana.



Ada banyak sekali contoh animasi yang kita temui di televisi dan komputer, contohnya seperti animasi peta di samping.

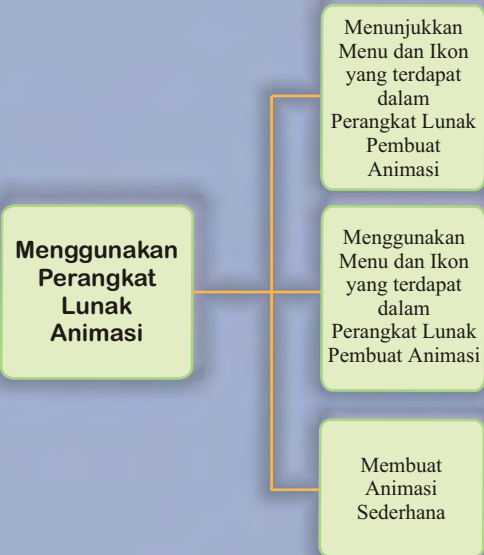
Animasi tersebut dibuat dengan menggunakan perangkat lunak yang bernama *Flash*, perangkat lunak ini dapat membantu kita membuat berbagai macam animasi.

Pada bab ini, kamu akan mempelajari lebih jauh tentang pembuatan animasi dengan menggunakan perangkat lunak *Flash*.

KATA KUNCI

- | | | | |
|-----------------|-----------|--------------|-------------------|
| ■ Action Script | ■ Animasi | ■ Timeline | ■ Keyframe |
| ■ Scene | ■ Stage | ■ Shape Hint | ■ Tween Animation |
| ■ Panels | ■ Frame | ■ Easing | ■ Free Transform. |

Peta konsep



Film Animasi jaman dulu dibuat dengan cara menggambar 1 per 1 (*frame by frame*). Sekarang dengan adanya teknologi komputer, banyak perangkat lunak yang akan memudahkan kita dalam pembuatan animasi. Salah satunya adalah *Macromedia Flash*.

A Pengertian Flash dan ActionScript

Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi grafis buatan *Macromedia*. Sejak *Macromedia* diakuisisi oleh *Adobe*, *Macromedia Flash* menjadi *Adobe Flash*. Beberapa versi *Flash* yang pernah beredar antara lain: *Macromedia Flash 5*, *Macromedia Flash MX*, *Macromedia Flash MX 2004*, *Macromedia Flash 8*, dan *Adobe Flash CS (Creative Suite)*.

ActionScript merupakan suatu skrip pemrograman (kode program) yang digunakan pada program *Flash*. Sejak *Macromedia Flash MX 2004*, editor teks untuk menulis skrip telah terintegrasi pada program *Flash*. Pada versi sebelumnya, hingga *Macromedia Flash MX*, skrip pemrograman ditulis pada editor teks eksternal, misalkan *Notepad*.

Internet Link

Untuk informasi lebih lanjut tentang *Flash*, kalian dapat mengunjungi situs <http://www.flash-mx.com/>

B Keuntungan Menggunakan Flash

Flash memiliki sejumlah kelebihan, beberapa kelebihan *Flash* antara lain:

- Animasi dan gambar konsisten serta fleksibel karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
- Kualitas gambar terjaga, hal ini disebabkan karena *Flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau memengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar *bitmap*, seperti **bmp**, **jpg**, dan **gif** yang gambarnya akan pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
- Waktu *loading* (kecepatan gambar atau animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah

animasi lainnya, seperti *animated gifs* dan *java applet*.

- Mampu membuat website yang interaktif karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman web atau movie, memindahkan objek, memasukkan informasi di form.
- Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs web.
- Secara otomatis mampu mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- Mudah diintegrasikan dengan program *Macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan tool yang digunakan hampir sama.
- Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi-server (*server side scripting*) seperti **CGI**, **ASP**, dan **PHP** untuk membuat aplikasi pangkalan data web.
- Lingkup pemanfaatan luas, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web banner, animasi logo, kontrol navigasi, dan lain-lain

C

Menjalankan Flash

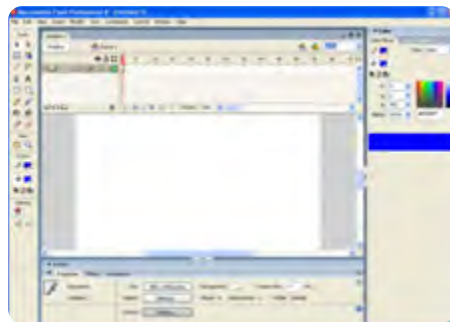
Aktivasi program *Flash* pada komputer dengan sistem operasi *Windows XP* dilakukan dengan mengklik *Start>All Program Files > Macromedia> Macromedia Flash 8*.

Setelah dijalankan, *Flash* akan menampilkan window berisi menu:

1. membuka dokumen *Flash*, selanjutnya disebut dokumen saja, yang baru-baru ini dibuka (*Open a Recent Item*),
2. membuat dokumen baru (*Create New*), dan
3. membuat dokumen baru dari template (*Create from Template*).



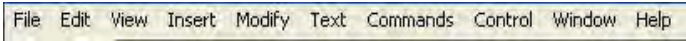
Gambar 6.1 Halaman awal (Start Page)



Gambar 6.2 Area kerja flash

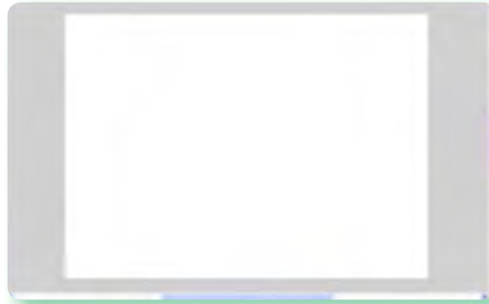
Area kerja *Flash* terdiri atas lima area, yaitu *Menu*, *Toolbox*, *Timeline*, *Stage*, dan *Panels*. Deskripsi dan fungsi masing-masing area adalah sebagai berikut:

- *Menu* berisi kontrol untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, menyimpan file, dan lain-lain.



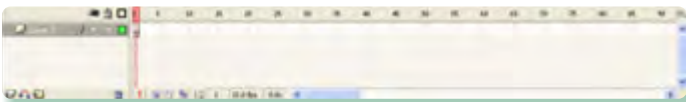
Gambar 6.3 Area Menu

- *Stage* adalah area persegi empat yang merupakan tempat membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.



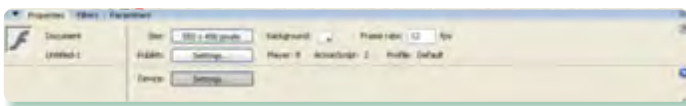
Gambar 6.4 Area Stage

- *Toolbox* berisi koleksi untuk membuat atau menggambar, memilih, dan memanipulasi isi *stage* serta *timeline*. *Toolbox* dibagi (lagi) menjadi empat bagian, yaitu *Tools*, *View*, *Colors*, dan *Options*. Beberapa *tool* mempunyai bagian *option*. Contohnya ketika *Arrow tool* dipilih, *options snap*, *smooth*, *straighten*, *rotate*, dan *scale* akan muncul.
- *Timeline* adalah tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi.

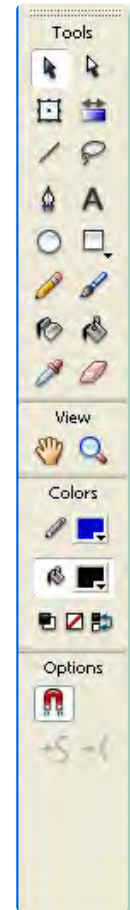


Gambar 6.5 Area timeline

- *Panels* berisi kontrol fungsi yang dipakai untuk mengganti dan memodifikasi berbagai properti objek atau animasi secara cepat dan mudah.



Gambar 6.7 Panel Properties Frame



Gambar 6.6 Area alat

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”)

Animasi *Flash* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. *Frame by frame*
2. *Tweening*

1. Frame by Frame Animation (Animasi Frame per Frame)

Bentuk dasar dari animasi adalah animasi *frame per frame*. Animasi *frame per frame* menuntut banyak gambar yang harus dibuat. Efek animasi diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Contoh animasi *frame per frame* dapat dilihat pada *Help > Samples > Flower*. Semua gambar yang bergerak dihasilkan dari gambar yang berbeda-beda tiap *framennya*. Karena animasi *frame per frame* harus memiliki gambar yang unik tiap *framennya* maka animasi *frame per frame* sangat ideal untuk membuat animasi yang kompleks yang terdiri atas banyak perubahan seperti ekspresi wajah. Kelemahan dari animasi *frame per frame* adalah membutuhkan banyak waktu untuk membuat setiap gambar dan menghasilkan *file* yang besar ukurannya.

Di dalam *Flash*, sebuah *frame* yang memiliki gambar yang unik dinamakan *keyframe*. Animasi *frame per frame* membutuhkan gambar yang unik setiap *framennya*, hal ini menyebabkan setiap *framennya* adalah *keyframe*.

2. Menambahkan Keyframe

Untuk menambah *keyframe* pada *timeline*, sorot *frame* dan lakukan satu dari beberapa cara berikut ini :

- Klik kanan dan pilih *Insert Keyframe*
- Pilih *Insert > Keyframe* dari menu
- Tekan F6 pada *keyboard*.

3. Membuat Animasi Frame per Frame

Di bawah ini akan ditunjukkan proses pembuatan animasi *frame per frame* :

1. Sorot *frame* dimana kamu akan memulai animasi *frame per frame*.
2. Jika belum berupa sebuah *keyframe*, buatlah menjadi *keyframe* dengan cara memilih menu *Insert* lalu *Keyframe* (F6).
3. Gambarlah atau impor gambar pertama kamu dari urutan gambar pada *keyframe* ini.
4. Kemudian, klik *frame* selanjutnya dan buatlah menjadi *keyframe* yang lain. Rubahlah isi dari *keyframe* ini dengan gambar berikutnya.
5. Lakukan penambahan *keyframe* dan perubahan isinya sampai kamu memperoleh animasi yang utuh. Pada akhirnya, teslah animasi kamu dengan kembali ke *frame* pertama kemudian pilih menu *Control*, lalu *Play*.

4. Tweening

Tween animation sangat mengurangi waktu karena kamu tidak perlu membuat animasi secara *frame per frame*. Sebaliknya, kamu hanya membuat *frame* awal dan *frame* akhir saja. Dua alasan utama mengapa *tween animation* sangat baik yaitu karena mengurangi pekerjaan menggambar dan meminimalkan ukuran *file* karena isi dari setiap *frame* tidak perlu disimpan.

Ada 2 jenis *tween animation* yaitu *Shape tween* dan *Motion tween*, dimana masing-masing memiliki karakter yang unik.

5. Shape Tweening (Animasi Perubahan Bentuk)

Shape tweening berguna untuk mengubah bentuk. *Flash* hanya dapat mengubah bentuk, jadi jangan mencoba untuk melakukan *Shape tween* untuk *group*, *symbol*, atau teks. Hal ini tidak akan berhasil. Kamu dapat melakukan *Shape Tween* pada beberapa bentuk di dalam sebuah layer, tetapi lebih baik untuk menempatkannya pada layer yang berbeda.

Hal ini akan memudahkan jika kita ingin melakukan perubahan. *Shape tweening* juga memperbolehkan kamu untuk mengubah warna.

6. Membuat Sebuah Shape Tween

Langkah-langkah membuat *shape tween* adalah :

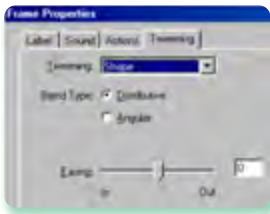
1. Sorot *frame* di mana kamu ingin membuat animasi. Jika

belum berupa sebuah *keyframe* maka rubahlah menjadi *keyframe*.

2. Buatlah gambar pada stage. Ingatlah *shape tween* hanya bekerja pada bentuk, bukan pada group, simbol atau teks yang dapat diedit. Untuk 3 elemen tersebut maka kamu perlu mengubahnya menjadi bentuk dasar dengan melakukan perintah *Modify>Break Apart*.
3. Buatlah sebuah *keyframe* kedua dan buatlah gambar akhir pada stage.

Ayo Cari Tahu

Ayo cari contoh animasi menggunakan Flash di internet, lalu kamu simpan contoh tersebut. Setelah kamu mempelajari penggunaan aplikasi perangkat lunak Flash ini, kamu harus membuat animasi yang sudah kamu simpan. Tentunya dengan modifikasi tampilan menurut seleramu.



Gambar 6.8
Properties Frame

Internet Link

Untuk informasi lebih lanjut tentang Flash, kalian dapat mengunjungi situs http://www.adobe.com/support/flash/documentation/fl_mx_tutorials.html

4. Bukalah kotak dialog *Frame Properties* dengan mengklik pada *frame* mana pun yang berada di antara dua *keyframe*. Kamu dapat juga menyorot sebuah *frame* di antaranya, kemudian memilih menu *Modify*, lalu *Frame*.
5. Pilih tab *Tweening* dan pilih *Shape* pada field *Tweening*. Kamu akan melihat beberapa pilihan untuk merubah *shape tween* seperti yang terlihat pada gambar di samping.
6. Sorot salah satu *Blend Type*. Pilihan *Distributive* yang akan menciptakan animasi transisi bentuk yang halus, sedangkan pilihan *Angular* akan menciptakan transisi bentuk dengan sudut dan garis-garis lurus. Jika gambar akhir kamu berisi bentuk yang mempunyai sudut dan garis, pilih *Angular*, selain itu pilih *Distributive*.
7. Jika perlu, rubahlah *Easing slider*. *Easing* menentukan bagaimana animasi kamu dari awal sampai akhir. Ini berguna jika kamu ingin menciptakan efek mempercepat atau memperlambat. Jika kamu ingin animasi kamu mulai dengan lambat, kemudian cepat, geser *slider* ke arah lain. Untuk animasi yang permulaannya cepat, kemudian melambat, geser *slider* ke arah out. Jika kamu ingin kecepatan animasi konstan maka biarkan *slider* berada di tengah. Kamu dapat juga mengetik besar dari *Easing* yaitu dari -100 sampai 100.
8. Tekan tombol *OK*, teslah animasi dengan memilih menu *Control*, lalu *Play (Enter)*.

7. Shape Hints

Shape hints memberikan kontrol untuk *shape tween* yang kompleks. Kamu bisa mengatur setiap titik awal dari animasi perubahan bentuk, lalu titik akhir dari animasi perubahan bentuk tersebut. Dengan memberi beberapa

shape hints maka kita bisa mengontrol animasi perubahan bentuk sesuai dengan yang kita inginkan karena dalam animasi perubahan bentuk yang kompleks seringkali apa yang kita inginkan tidak bisa dilakukan oleh program *Flash* secara otomatis kecuali melalui *shape hints*.

8. Menggunakan Shape Hints Pada Sebuah Shape Tween

Kamu dapat menggunakan *shape hints* dengan mudah pada *shape tween*, caranya sebagai berikut.

1. Buatlah *shape tween* dengan menggunakan langkah-langkah membuat *Shape Tween* di atas.
2. Sorot *frame* awal dari *shape tween*. Pilih *Modify>Transform > Add Shape Hint*, atau tekan **Ctrl + H** untuk menambah sebuah *shape hint*. *Shape hint* muncul dengan lingkaran merah dan sebuah huruf di dalamnya (huruf itu mulai dari a sampai z).
3. Pindahkan *shape hint* ke tempat yang kamu inginkan.
4. Sekarang sorot *frame* terakhir kamu akan melihat lingkaran hijau kecil dengan huruf yang sama seperti pada *shape hint* awal. Pindahkan *shape hint* ke tempat di mana kamu ingin *shape hint* pertama bergerak menuju.
5. Jalankan movie kamu (*Control | Play*) untuk melihat bagaimana *shape hint* memengaruhi *tweening*.
6. Tambahkan *shape hint* hingga kamu puas dengan hasilnya. Ingatlah untuk mencocokkan *shape hint* yang ada pada *frame* awal dan *frame* akhir – a harus ke a, b ke b dan seterusnya.
Jika setelah menambahkan *shape hint*, kemudian kamu tidak menginginkan *shape hint* tersebut, kamu dapat membuang semua *shape hint* dengan memilih menu *Modify>Transform > Remove All Hints*. Kamu juga dapat mengklik kanan pada salah satu *shape hint* untuk membuka menu pop-up *shape hint*. Menu ini memungkinkan kamu untuk menambahkan sebuah hint (*Add Hint*), membuang sebuah hint (*Remove Hint*), atau *Remove All Hint*.

Internet Link

Untuk informasi lebih lanjut tentang Flash, kalian dapat mengunjungi situs

<http://www.teacherclick.com/flash2004/index.htm>

9. Motion Tweening (Animasi gerak)

Motion tween tidak hanya berguna untuk menggerakkan groups, simbol, atau teks yang dapat diedit dari satu tempat ke tempat lain. *Motion tween* menolong kamu untuk merubah ukuran, memutar, merubah warna, dan transparansi simbol. *Motion tween* hanya bisa digunakan pada satu objek pada satu layer. Jadi, jika ingin menggerakkan banyak objek maka membutuhkan banyak layer.

Tips and Trick

Untuk animasi perubahan bentuk yang kompleks, jangan segan-segan untuk menggunakan shape hint sebanyak-banyaknya. Semakin banyak shape hint maka animasi kamu akan semakin baik sesuai dengan keinginan kamu.

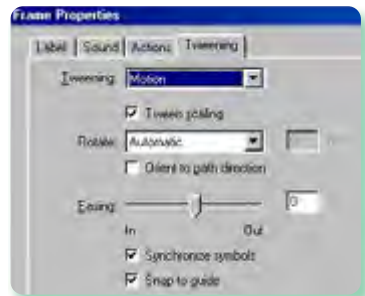
Internet Link

Untuk informasi lebih lanjut tentang photoshop, kalian dapat mengunjungi situs <http://board.flashkit.com/board/forumdisplay.php?forumid=61>

10. Membuat Motion Tween

Langkah-langkah membuat sebuah *motion tween* adalah :

1. Sorot *frame* di mana Kamu ingin membuat animasi. Jika belum berupa sebuah *keyframe* maka rubahlah menjadi *keyframe*.
2. Gambar atau imporlah gambar yang kamu ingin lakukan animasi. Kamu hanya dapat melakukan animasi pada group, simbol, dan teks yang dapat diedit.
 - Jika kamu menggunakan sebuah gambar, grouplah gambar tersebut atau ubah menjadi sebuah simbol.
 - Jika kamu mempunyai gambar berupa simbol di *library*, kamu cukup mendrag gambar dari *library* ke *stage*.
 - Jika kamu menggunakan teks yang dapat diedit, kamu tidak perlu melakukan apa pun karena sudah berupa objek.
3. Sorot *frame* dimana animasi akan berakhir. Rubah *frame* ini menjadi sebuah *keyframe* dengan memilih menu *Insert* lalu *Keyframe*.
4. Pindahkanlah gambar dalam *stage* ke tempat yang ingin dituju. Ingatlah, kamu tidak hanya dapat menggerakkan gambar, kamu juga bisa melakukan putaran, merubah ukuran, dan merubah efek warna.
5. Klik kanan pada sebuah *frame* di antara kedua *keyframe* dan pilih *Create Motion Tween* lalu test-lah animasi kamu.
6. Jika kamu ingin mengubah *properties motion tween*, klik pada salah satu frame yang berada di antara kedua *keyframe* untuk membuka kotak dialog *Frame Properties*. Pilih tab *Tweening* maka kamu dapat melakukan perubahan *properties*, seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 6.9
Menu Tweening

- *Tween scaling* – Jika kamu ingin mengubah ukuran.
- *Rotate* – Jika kamu ingin memutar objek. Pilih jenis putaran pada menu *drop down*, kemudian angka rotasi pada kotak times. Jika kamu mengetik 0 pada kotak times atau memilih *None* pada menu *drop down*, tidak ada putaran yang dilakukan.
- *Orient to path direction* – Ketika objek mengikuti sebuah alur, pilihan ini menyebabkan objek berada di tengah alur.
- *Easing* – menentukan bagaimana animasi kamu dari awal sampai akhir.

Ini berguna jika kamu ingin menciptakan efek mempercepat atau memperlambat.

Jika kamu ingin animasi kamu mulai dengan, dan kemudian cepat, geser *slider* ke arah ini. Untuk animasi yang permulaannya cepat, kemudian melambat, geser *slider* ke arah *out*. Jika kamu ingin kecepatan animasi konstan maka biarkan *slider* berada di tengah. Kamu dapat juga mengetik besar dari *Easing* yaitu dari -100 sampai 100.

Tugas 1

Membuat Flash Sederhana

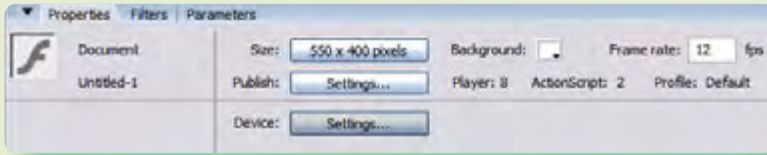
Membuat Project Baru

1. Jalankan Macromedia Flash lewat start menu, caranya pilih Start > All Programs > Macromedia > Macromedia Flash 2004 MX
2. Buat dokumen Flash, caranya pilih File > New.
3. Tampil kotak dialog New Document, selanjutnya pilih Flash Document, lalu klik OK.



Gambar 6.10 New Document

4. Atur ukuran dokumen pada Property Panel, sesuaikan ukuran dokumen menjadi 550 x 400 pixels.

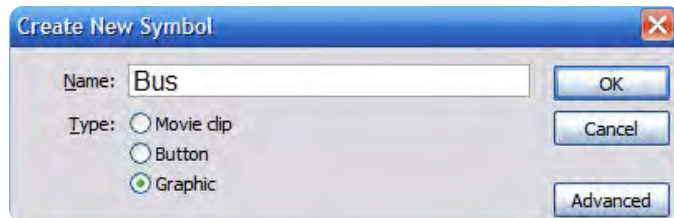


Gambar 6.11 Properti panel

11. Menggambar Objek Bus

Berikut ini langkah-langkahnya (file objek bus fla tersedia dalam CD):

1. Buat simbol terlebih dahulu, caranya pilih *Insert > New Symbol*.
2. Tampil kotak dialog *Create New Symbol*, beri nama *Bus* pada kotak isian *Name*. Lalu, pilih *Type* dengan pilihan *Graphics*, kemudian klik *OK*.



Gambar 6.12
Membuat simbol baru

3. Dalam *Timeline*, ubah nama Layer 1 menjadi Roda Bus karena Layer 1 akan dipergunakan untuk menempatkan gambar roda Bus. Caranya klik dua kali pada Layer 1, kemudian ketikkan teks Roda Bus di dalamnya, kemudian tekan Enter.



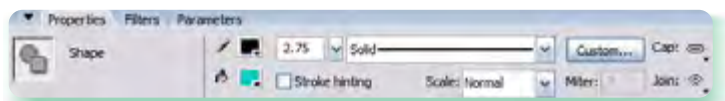
Gambar 6.13
Time line



Gambar 6.14
Roda bus

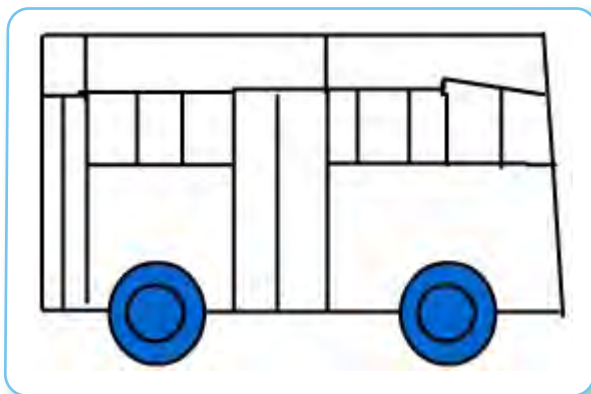
4. Gambar roda Bus ke dalam *Stage* menggunakan *Oval Tool* yang ada dalam kotak *Tool Box*. Caranya, klik tombol *Oval Tool*. Kemudian, klik satu kali menggunakan klik kiri pada *mouse* sambil tetap menekan tombol kiri *mouse*, lalu tarik ke arah kanan atas atau kanan bawah sesuai dengan ukuran yang diinginkan, selanjutnya lepaskan tombol kiri *mouse* untuk mengakhiri proses.

5. Ubah ketebalan garis tepi lingkaran dan warna lingkaran, caranya klik tombol *Selection Tool* yang ada di dalam *Tool Box*. Lalu, klik dua kali pada objek lingkaran yang ada di dalam *Stage*. Selanjutnya, ubah tebal garis tepi dan warna objek pada *Property Panel*.



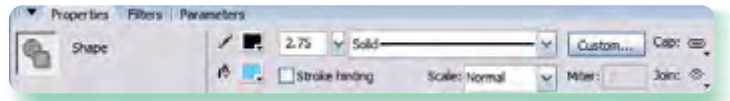
Gambar 6.15 Properti panel

6. Buat objek lingkaran yang berukuran lebih kecil, selanjutnya tempatkan di dalam objek lingkaran yang telah digambar sebelumnya.
7. Berikutnya pilih kedua objek lingkaran tersebut. Lalu, lakukan klik kanan, pilih *Copy*. Selanjutnya, klik satu kali di sembarang area *Stage*, lalu klik kanan, pilih *Paste*. Pindahkan objek lingkaran hasil kopian ke sebelah kanan objek lingkaran asli.
8. Buat layer baru, caranya pilih *Insert > Timeline > Layer*. Selanjutnya, ubah nama Layer 2 menjadi bodi bus dengan cara melakukan klik dua kali pada nama Layer di *Timeline*, ketikkan teks bodi bus, kemudian tekan *Enter*.
9. Gambar bodi bus menggunakan *Pen Tool* yang ada dalam *Tool Box*. Caranya, klik satu kali pada *Pen Tool*. Tentukan titik awal gambar bodi bus, kemudian klik satu kali dalam area *Stage* (menggunakan klik kiri). Berikutnya, klik kiri pada titik kedua pada area *Stage*, untuk mengakhiri proses penggambaran bodi Bus, tutup bangun bodi Bus ke titik awal/pertama penggambaran tadi.



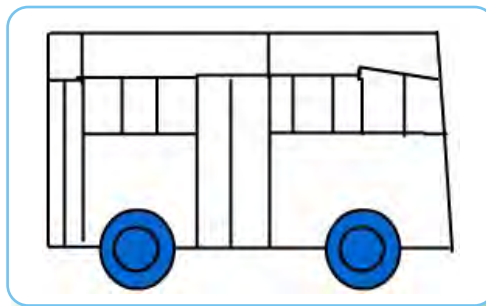
Gambar 6.16
Contoh gambar bus

10. Klik dua kali pada bodi Bus menggunakan *Selection Tool* yang ada dalam *Tool Box*. Kemudian, rubah warna dan garis tepi menggunakan perangkat yang ada dalam *Property Panel*.

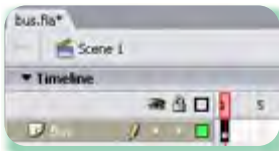


Gambar 6.17 Merubah warna dan garis tepi

11. Rubah urutan layer yang ada di dalam *Timeline*, caranya *drag* dan *drop* layer roda bus, tempatkan di atas bodi bus.
12. Tampilan gambar dalam *Stage* tampak seperti gambar di bawah ini.

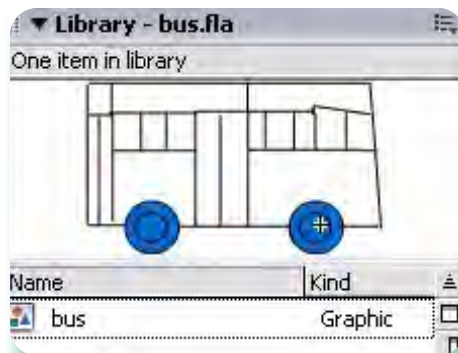


Gambar 6.18
Tampilan bus



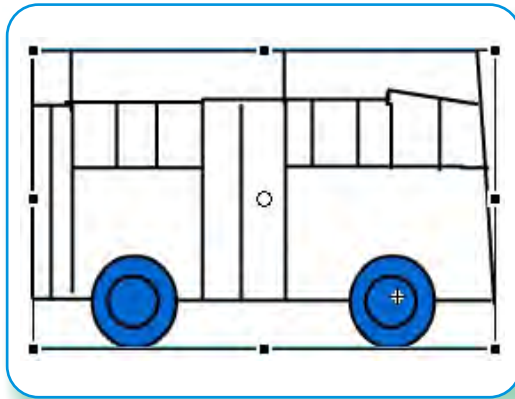
Gambar 6.19
Tampilan Timeline

13. Keluar dari tampilan simbol Bus untuk kembali ke tampilan *Scene 1*, caranya klik teks *Scene 1* yang ada di atas *Timeline*.
14. Dalam tampilan *Scene 1*, ubah nama *Layer 1* yang ada di dalam *Timeline* menjadi layer Bus, caranya klik dua kali pada nama layer, kemudian ketikkan nama layer dengan nama "Bus", lalu tekan *Enter*.
15. *Drag* (tarik) dan *drop* (jatuhkan) objek/symbol Bus yang ada dalam *panel Library* ke dalam *Stage*.



Gambar 6.20
Tampilan Library

16. Ukuran Bus akan terlihat memenuhi *Stage*, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



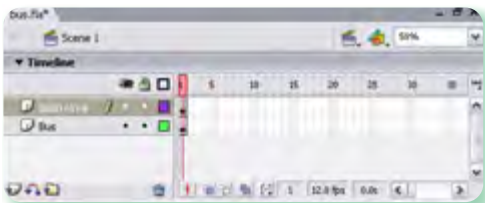
Gambar 6.21
Tampilan ukuran bus

17. Rubah ukuran Bus yang ada dalam *Stage*, perkecil ukurannya dengan cara klik kanan pada objek Bus lalu pilih *Free Transform*. Atur ukuran Bus dengan cara menarik titik-titik yang ada di tiap sudut objek Bus.

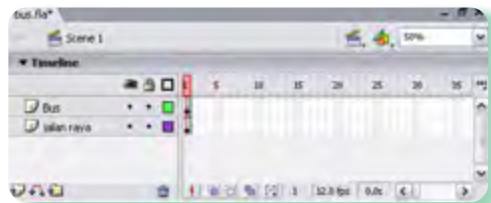
12. Membuat Objek Jalan Raya dan Pemandangan

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat objek jalan raya dan pemandangan sebagai latar belakang gambar :

1. Buat layer baru untuk membuat Jalan Raya, caranya pilih *Insert > Timeline > Layer*.
2. Klik dua kali pada nama layer yang ada dalam *Timeline*, kemudian ubah namanya menjadi Jalan Raya, lalu tekan *Enter*.
3. Ubah susunan layer dalam *Timeline*, *drag*, dan *drop* layer Bus, tempatkan di atas layer Jalan Raya.

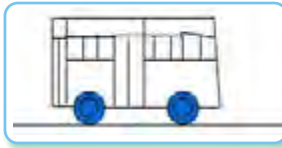


Gambar 6.22 *Tampilan Timeline*



Gambar 6.23 *Tampilan Timeline Jalan Raya*

4. Klik pada nama Layer Jalan Raya, berikutnya klik tombol *Line Tool*, selanjutnya gambar garis jalan raya tepat di bawah Bus, seperti tampak pada gambar di samping.



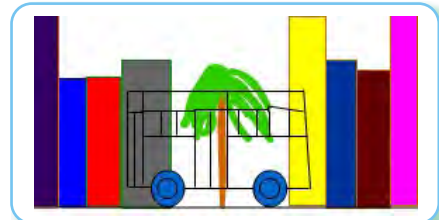
Gambar 6.24 Tampilan Bus

5. Buat layer baru, kemudian beri nama Gedung. Caranya pilih *Insert > Timeline > Layer*. Ubah nama layer menjadi Gedung, lalu atur urutan layer supaya berada pada urutan paling bawah.

6. Gambar objek Gedung menggunakan *Rectangle Tool* yang ada dalam *Tool Box*. Caranya, klik tombol *Rectangle Tool*, kemudian gambar kotak-kotak hingga menyerupai gedung di dalam *Stage*, seperti tampak pada gambar di samping.



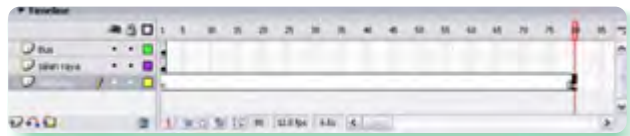
Gambar 6.25 Layer Gedung



Gambar 6.26 Objek Gedung

13. Membuat Animasi

1. Klik kanan pada frame ke-80 yang ada di dalam layer Gedung, lalu pilih *Insert Frame*.



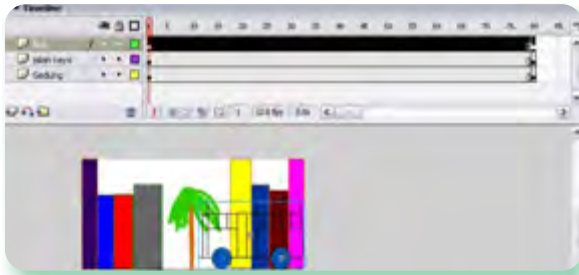
Gambar 6.27 Layer Gedung

2. Lakukan hal serupa untuk layer Jalan Raya dengan cara klik kanan pada frame ke-80 pada layer Jalan Raya, kemudian pilih *Insert Frame*.
3. Klik kanan frame-80 pada layer Bus, kemudian pilih *Insert Keyframe*.



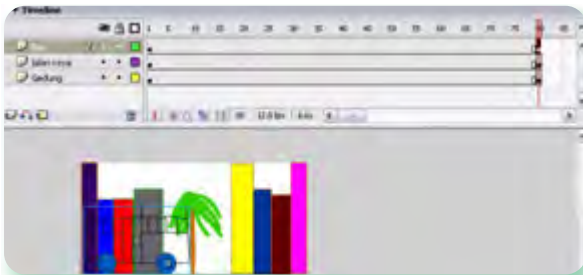
Gambar 6.28 Insert keyframe

4. Klik kiri frame 1 pada layer Bus. Geser posisi Bus menjadi berada di sudut paling kanan (menggunakan cara *drag and drop* dengan *mouse*, atau menggunakan tombol *Arrow Key* kiri dan kanan yang ada dalam *keyboard*).



Gambar 6.29
Menggeser Posisi

5. Klik kiri frame 80 pada layer Bus. Geser posisi Bus menjadi berada di sudut paling kiri (dengan cara *drag and drop* dengan *mouse* atau menggunakan tombol *Arrow Key* kiri dan kanan yang ada di dalam *keyboard*).



Gambar 6.30
Pergeseran posisi

6. Klik kiri frame 1 pada layer Bus. Selanjutnya, pada *Property Panel*, dalam pilihan *Tween* pilihlah *Motion*.

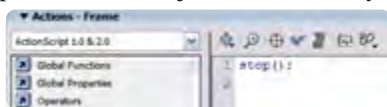


Gambar 6.31
Properti Panel

7. Jalankan movie dengan cara pilih *Control > Test Movie*.

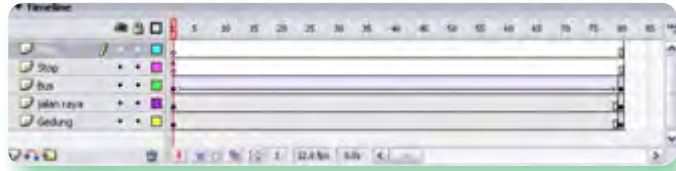
14. Membuat Tombol dan Action Script

1. Berikutnya buat layer baru, beri nama *Stop*. Dalam layer ini nantinya akan diberi *action script Stop* supaya animasi akan berhenti ketika animasi pertama kali dijalankan. Caranya pilih *Insert > Timeline > Layer*. Ubah nama layer baru tersebut dengan nama *Stop*.

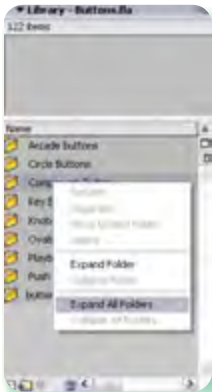


Gambar 6.32
Action Script

2. Klik kanan pada frame 1 pada *layer Stop*, lalu pilih *Actions*. Kemudian dalam *panel Actions*, ketikkan *script Stop ()*; seperti tampak pada gambar di samping ini.
3. Buat layer baru, kemudian beri nama *Play*.

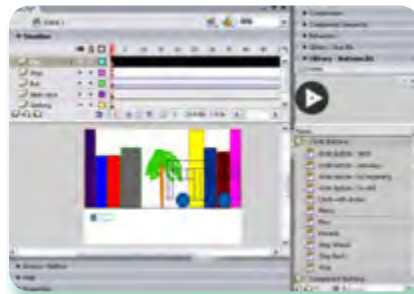


Gambar 6.33
Membuat layer baru



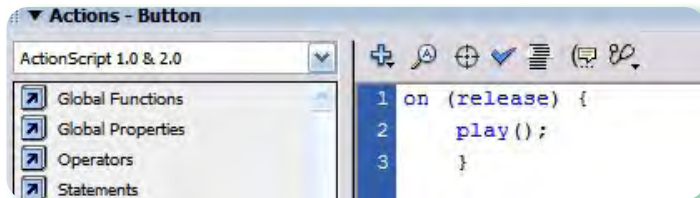
Gambar 6.34 Library

4. Tampilkan *Library Button*, caranya pilih *Window > Other Panels > Commons Libraries > Buttons*.
5. *Expand* semua folder yang tampil dengan cara klik kanan pada salah satu menu tombol yang tampil dalam *Library*, lalu pilih *expand All Folders*.
6. Klik kiri pada *layer Play* terlebih dahulu. Selanjutnya pilih salah satu tombol, kemudian tarik dan masukkan ke dalam *Stage*.

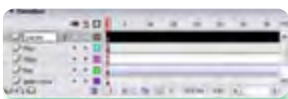


Gambar 6.35
Stage

7. Klik kanan pada tombol *Enter* yang ada dalam *Stage*, kemudian pilih *Actions*. Kemudian, ketikkan kode seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 6.36
Action Script

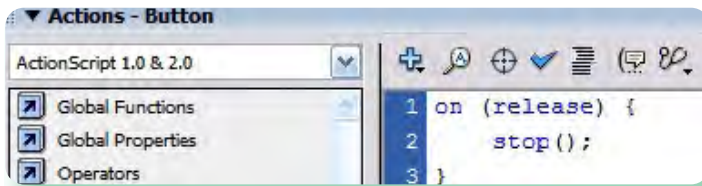


Gambar 6.37 Timeline

8. Buat layer baru dan beri nama *Pause*.
9. Tarik dan masukkan salah satu tombol (*button*) yang ada di dalam *Panel Library* ke dalam *Stage* dalam layer *Pause*.
10. Klik kanan pada tombol *Pause* yang ada dalam *Stage* kemudian pilih *Actions*. Kemudian, ketikkan kode seperti tampak pada gambar di bawah.



Gambar 6.38
Tampilan Bus



Gambar 6.39
Action Script

11. Jalankan animasi yang telah dibuat dengan cara, pilih *Control > Test Movie*.

15. Mempublish Hasil Akhir

Berikut ini adalah langkah untuk membuat file **SWF** sebagai hasil akhirnya:

Untuk mempublish hasil animasi *Flash* yang sudah dibuat, caranya pilih *File > Publish Settings*.



Gambar 6.40
Publish Setting

Tugas 2

Buatlah sebuah animasi dengan *Flash*, tema yang dibuat misalkan:

- Slide foto tentang Lingkungan hidup
- Global Warming
- dan yang lainnya

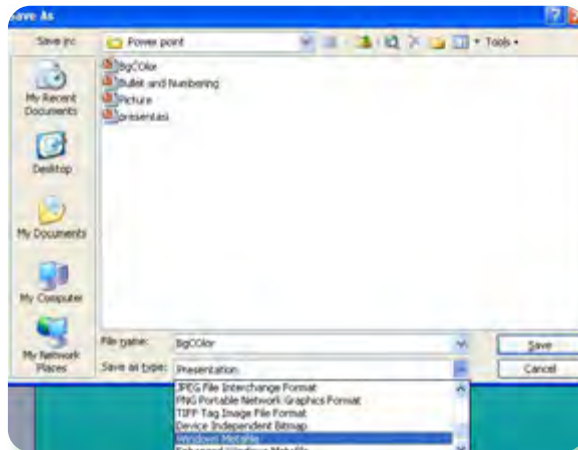
Gabungkan animasi yang kamu buat dengan tulisan pada PowerPoint.

E

Mengubah Presentasi PowerPoint ke dalam Macromedia Flash MX

Untuk mengubah *PowerPoint* ke dalam *Macromedia Flash MX* dibutuhkan beberapa langkah antara lain:

- Buka *Slide PowerPoint* yang kamu telah buat.
- Klik *File > Save As >* pada *Save as type* pilih *windows metafile*.



Gambar 6.41
Save As

Jika ditanya, apakah kamu menyimpan semua *slide*, maka jawaban adalah setiap *slide* (*every slide*)

- Buka *Macromedia Flash MX > File > Import > Import to Stage >* pilih *slide .wmf* yang akan diimport *> Open*.
- Setelah itu, kamu dapat mengedit sesuai dengan keinginan kamu.
- Dalam mengubah *PowerPoint* ke dalam *Macromedia Flash* terdapat beberapa kelemahan, antara lain kamu harus menata ulang tampilan *PowerPoint* pada *Flash* sangat tidak efisien kalau *Slide* yang akan diubah terlalu banyak jumlahnya.

Tugas 3

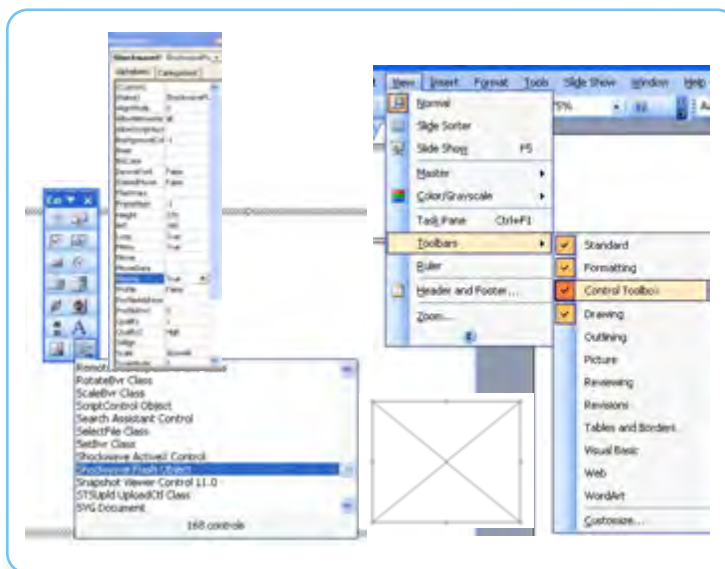
Ubahlah PowerPoint yang telah kalian buat ke dalam Flash dengan menggunakan langkah-langkah di atas.

F

Memasukkan Animasi Flash Ke dalam PowerPoint

Langkah-langkah yang diperlukan untuk memasukkan animasi *Flash* ke dalam *Power Point* antara lain:

- Buka file *PowerPoint* kalian.
- Klik menu *View* pada *PowerPoint* > *Toolbars* > *Control Toolbox*.
- Pilih *Shockwave Flash Object*.
- Klik pada *stage Power Point*.
- Klik kanan > *Properties*.



Gambar 6.40
Pilihan Menu
Shockwave Flash Object

- Klik dua kali pada (*Custom*) maka akan muncul kotak dialog *properties pages*.
- Isi Movie URL sesuai dengan lokasi file *.swf* yang kita letakan, misalnya di *e:\fla\home.swf*.

Adobe Flash, suatu program yang dibuat untuk membuat animasi dalam bentuk 2 dan 3 dimensi.

1. Beberapa kelebihan *Flash* antara lain:

- Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
- Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena *Flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar *bitmap* seperti *bmp*, *jpg* dan *gif* yang gambarnya akan pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
- Waktu *loading* (kecepatan gambar atau animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya, seperti *animated gifs* dan *java applet*.
- Mampu membuat website yang interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman web atau movie, memindahkan objek, memasukkan informasi di form.
- Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs web.
- Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- Mudah diintegrasikan dengan program *Macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
- Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi-server (*server side scripting*) seperti *CGI*, *ASP* dan *PHP* untuk membuat aplikasi pangkalan data web.
- Lingkup pemanfaatan luas, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web banner, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain.

2. Area kerja *Flash* terdiri dari lima area, yaitu: *Menu*, *Toolbox*, *Timeline*, *Stage*, dan *Panels*.

3. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”).

Animasi *Flash* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

1. *Frame by frame*
2. *Tweening*

Bermimpi untuk Menjadi Spielberg

Membuat animasi sekarang ini memang menjadi sebuah pekerjaan yang tidak sulit, tergantung imajinasi dan kreativitas apa yang ingin dikembangkan oleh penciptanya. Berbagai program sekarang tersedia di pasaran yang memungkinkan siapa saja, di mana saja, dan kapan saja mencipta berbagai animasi, film, dan sejenisnya.

Ambil saja, misalnya, program perangkat lunak *Macromedia Flash* (<http://www.macromedia.com/software/flash/>). *Macromedia Flash* menjadi kunci untuk mendesain dan menghasilkan animasi yang dimungkinkan untuk bisa diakses pada jaringan Internet berkecepatan rendah. *Flash* dirancang untuk memungkinkan penggunaanya untuk membuat script animasi maupun film.

Sudah ada yang memikirkan untuk membuat sebuah tandingan membuat film legendaris Star Wars yang menjadi mahakarya Steven Spielberg dan George Lucas. Film Star Wars "palsu" dengan judul "The Empire Strikes Backyard" (lihat <http://www.backyardproductions.co.uk>) merupakan sebuah karya para pencipta Star Wars menggunakan teknologi komputer yang tersedia sekarang ini.

Atau coba simak apa sebenarnya mimpi Steven Spielberg (<http://www.countingdown.com/theater/stevev>). Sutradara kondang ini bermimpi untuk memakan semua makanan, termasuk memakan dirinya sendiri. Hasilnya, sebuah gabungan film, animasi, dan cerita pendek yang berkualitas.

<Sumber: <http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0103/06/iptek/berm41.htm>, 7 agustus 2008>

Keselamatan Kerja

1. Prosedur Penggunaan Komputer

Komputer tidak dapat dipergunakan dengan sekehendak hati kita sebagai pengguna. Ada prosedur yang harus diikuti jika ingin menggunakannya. Dengan memperhatikan prosedur yang benar, kondisi komputer dapat terjaga dan keselamatan kerja penggunaannya dapat terjamin. Beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai prosedur dalam menggunakan komputer antara lain perawatan komputer dan posisi tubuh pada saat menggunakan komputer.

A. Perawatan Komputer

Sebagai seorang pengguna komputer, tentunya kita ingin agar komputer kita bisa terawat dengan baik dan tidak cepat rusak. Hal-hal yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan komputer agar lebih aman dan tetap awet adalah sebagai berikut:

- Hindari terkena air pada peralatan komputer.
- Gunakan stabilizer maupun UPS untuk mencegah tegangan listrik yang sering mati dan tidak stabil.
- Bersihkan dari debu.
- Tempatkan komputer di tempat yang sejuk, tidak terkena panas dan hujan.
- Lengkapi komputer dengan penangkal petir untuk daerah rawan petir, terutama jaringan komputer yang terhubung menara yang tidak dilengkapi penangkal petir
- Gunakan anti virus yang tepat demi keamanan data serta sistem komputer dan jangan memakai anti virus lebih dari satu.
- Manajemen folder dan file dengan baik dan buang file-file yang tidak diperlukan (file sampah).
- Jauhkan dari medan magnetik karena bisa mengganggu performa CPU dan monitor.
- Usahakan lantai dilengkapi dengan karpet atau alas untuk menghindari sengatan listrik jika terjadi kebocoran listrik.



B. Perawatan Pengguna

Sebelum menggunakan komputer, kita harus memperhatikan posisi tubuh yang baik supaya dapat menjaga kesehatan dan keselamatan kerja selama menggunakan komputer. Penggunaan komputer yang tidak sesuai dapat menyebabkan nyeri kepala, nyeri otot, dan tulang (terutama bahu, pergelangan tangan, leher, punggung, dan pinggang bagian bawah). Selain itu, pengguna komputer juga masih dapat terserang penyakit lain seperti kesemutan, badan bengkak, anggota badan kaku, sakit ginjal, mata merah, berair, nyeri, dan bahkan gangguan



penglihatan.

Posisi tubuh yang baik saat menggunakan komputer adalah sebagai berikut:

- Hindari menggunakan komputer dengan bersila, terutama jika akan menggunakan komputer dalam jangka waktu yang lama karena hal itu dapat menyebabkan terganggunya kesehatan.
- Sebaiknya gunakan komputer sebagaimana umumnya yaitu komputer diletakkan di atas meja dan kita duduk menggunakan kursi yang nyaman.
- Sebaiknya kaki menempel di tanah, tidak menggantung. Usahakan lantai dilapisi karpet atau alas.
- Usahakan tangan sebelah kanan dapat menjangkau mouse dengan mudah dan pergelangan kedua tangan terangkat dengan nyaman pada saat mengetik
- Jika sudah merasa lelah, tangan diistirahatkan sampai kita siap mengetik kembali.
- Tempatkan siku sedikit di bawah keyboard agar lebih leluasa pada saat mengetik.
- Duduklah pada kursi yang ada sandarannya.
- Posisi punggung usahakan tidak membungkuk.
- Usahakan jarak pandang mata dengan monitor tidak kurang dari 50 cm.
- Istirahatlah sejenak apabila mata kita terasa lelah.

2. Prosedur Keamanan Data

Seperti halnya di dunia nyata, internet sebagai dunia maya juga banyak mengundang tangan-tangan kriminal, baik untuk mencari keuntungan materi maupun sekedar untuk melampiaskan keisengan. Hal ini memunculkan fenomena khas yang sering disebut cybercrime (kejahatan di dunia cyber).

Dalam lingkup cybercrime, kita sering menemui istilah hacker dan cracker. Istilah hacker biasanya mengacu pada seseorang yang punya minat besar untuk mempelajari sistem komputer secara detail dan bagaimana meningkatkan kapabilitasnya. Adapun mereka yang sering melakukan aksi-aksi perusakan di internet disebut sebagai cracker. Beberapa metode atau cara yang digunakan para hacker dan cracker untuk menyusup ke sebuah jaringan komputer antara lain sebagai berikut:

a. Spoofing

Spoofing merupakan sebuah bentuk kegiatan pemalsuan, dimana seorang hacker memalsukan identitas seorang user hingga dia berhasil secara ilegal logon atau login ke dalam satu jaringan komputer (seolah-olah seperti user yang asli).

b. Sniffer

Sniffer adalah kata lain dari network analyzer yang berfungsi sebagai alat untuk memonitoring jaringan komputer. Alat ini dapat dioperasikan hampir pada seluruh tipe protokol, seperti ethernet, TCP/IP, dan lain-lain.

c. Password Cracker

Password cracker adalah sebuah program yang dapat membuka enkripsi sebuah password, bahkan bisa digunakan untuk mematikan sistem pengamanan password.

d. Destructive Devices

Destructive devices merupakan sekumpulan program virus yang dibuat khusus untuk melakukan penghancuran data-data.

e. Scanner

Scanner adalah sebuah program yang secara otomatis akan mendeteksi kelemahan sebuah komputer di jaringan lokal atau di jaringan lain. Dengan menggunakan program ini, seorang hacker yang berada di Indonesia dapat

Untuk menjaga keamanan data di jaringan komputer pada saat data tersebut dikirim maupun disimpan, maka dikembangkan beberapa teknik keamanan data. Teknik keamanan data tersebut antara lain.

a. SSL

Browser di lengkapi dengan secure socket layer yang berfungsi untuk menyandikan data, sehingga komputer-komputer yang berada diantara pengirim dan penerima tidak dapat membaca isi data. Hal ini dilakukan karena jalur pengiriman data melalui internet melalui banyak transisi dan dikuasai banyak orang sehingga pengiriman data melalui internet rawan oleh penyadapan. Oleh karena itu, perlu dibuat pengamanan secure socket layer (SSL).

b. Internet Firewall

Internet firewall berfungsi untuk mencegah akses dari pihak luar ke sistem internal.

Dengan demikian, data-data yang berada di dalam jaringan komputer tidak dapat diakses oleh pihak luar yang tidak bertanggung jawab. Jaringan komputer yang terhubung ke internet, perlu dilengkapi dengan internet firewall.

Firewall bekerja dengan dua cara, yaitu dengan menggunakan filter dan proxy. Firewall yang bekerja dengan menggunakan filter, mampu menyaring komunikasi yang seperlunya saja.

Hanya aplikasi dan identitas tertentu saja yang bisa berhubungan. Sedangkan firewall yang bekerja dengan menggunakan proxy akan mengijinkan pemakai dari dalam untuk mengakses internet seluasnya, sedangkan pemakai dari luar hanya bisa mengakses komputer tertentu saja.

c. Kriptografi

Kriptografi merupakan seni membuat sandi data. Sebelum dikirim ke internet, data-data yang akan dikirim disandikan terlebih dahulu. Di komputer tujuan, data tersebut dikembalikan ke bentuk aslinya sehingga bisa dimengerti dan dibaca oleh penerima. Data yang disandikan dimaksudkan agar pihak-pihak yang menyadap pengiriman data, tidak mengerti isi data yang dikirim karena berbentuk kata sandi. Dengan demikian keamanan data dapat dijaga.

Ada dua proses yang terjadi dalam kriptografi, yaitu proses enkripsi dan dekripsi. Proses enkripsi adalah proses mengubah data asli menjadi data sandi, sedangkan proses dekripsi adalah proses mengembalikan data sandi menjadi data asli.

Soal Evaluasi Bab 6

A. Pengecekan Konsep

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

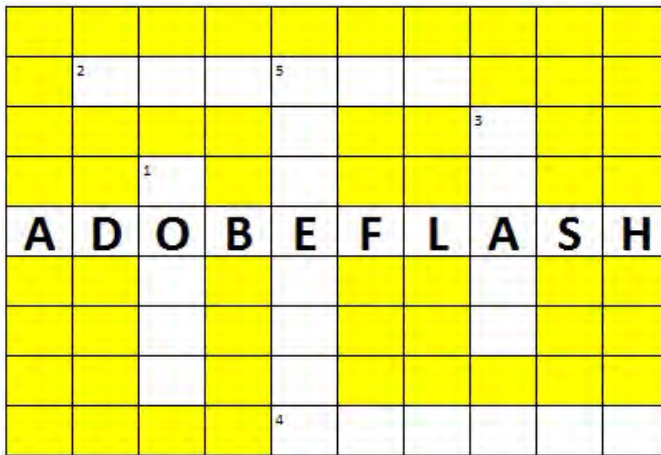
- 1 Nama Perusahaan Piranti Lunak pembuat program *Flash* adalah
a. *Adobe* d. *Macromedia*
b. *Microsoft* e. *Nullsoft*
c. *Apple*
- 2 Di bawah ini nama program-program yang dibuat untuk membantu pekerjaan manusia dalam mendesain animasi, adalah
a. *Winamp* d. *Dreamweaver*
b. *Winzip* e. *Paint*
c. *Flash*
- 3 Di bawah ini nama program-program yang dibuat untuk membantu pekerjaan manusia dalam mendesain, kecuali
a. *Camtasia* d. *Dreamweaver*
b. *Swish* e. *Firework*
c. *Flash*
- 4 Teknologi yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar yaitu
a. *Morphing* d. *Bitmap*
b. *Jpeg* e. *Vector*
c. *Vector Graphics*
- 5 Istilah untuk proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu, adalah ...
a. Animasi d. *Video*
b. *Morphing* e. *Render*
c. Efek
- 6 Teknologi yang digunakan untuk membuat grafik, dari kumpulan titik-titik yaitu
a. *Morphing* d. *Bitmap*
b. *Raster* e. *Vector*
c. *Vector Graphics*
- 7 Tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi disebut dengan ...
a. *TaskPane* d. *Plot*
b. *Toolbar* e. *Keyframe*
c. *Timeline*
- 8 Bentuk dasar dari animasi adalah
a. *Video*
b. Gambar
c. *Timeline*
d. *Animasi frame per frame*
e. *Tweening*
- 9 *Motion Tweening* disebut juga dengan
a. *Video*
b. Animasi Gambar
c. Animasi gerak
d. Animasi frame per frame
e. Animasi Diam
- 10 Koleksi dalam *Flash* yang digunakan untuk membuat atau atau menggambar, memilih dan memanipulasi isi stage dan timeline, disebut
a. *TaskPane* d. *Plot*
b. *Toolbar* e. *Keyframe*
c. *Timeline*

B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan di bawah ini.

- ❶ Sebutkan bagian-bagian dari *toolbox* pada program *Flash*.
- ❷ Sebutkan dua kelebihan dari program *Flash*.
- ❸ Tuliskan langkah-langkah untuk menambah *keyframe* pada *timeline*.
- ❹ Tuliskan langkah-langkah untuk membuat *Motion Tween*.
- ❺ Tuliskan langkah-langkah membuat animasi *frame per frame*.

C. Aktivitas Siswa



Menurun:

1. Bahasa Inggris dari Film adalah
3. Salah satu cara pembuatan animasi dalam Flash
5. Salah satu area kerja Flas

Mendatar:

2. Salah satu teknologi memprosesan gambar adalah
4. Bahasa Inggris dari memutar adalah

Ulangan Umum Semester 2

A. Pengecekan Konsep

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- ❶ Membuat presentasi dengan menggunakan langkah demi langkah disebut dengan
a. *Mailmerge*
b. *Open and Exciting*
c. *Blank Presentation*
d. *Auto Content Wizard*
e. *Design Template*
- ❷ Untuk menghubungkan kata/kalimat pada slide yang kita buat dengan suatu file yang pernah dibuat sebelumnya dapat menggunakan fasilitas....
a. *Packing/Publishing*
b. *Web Page*
c. *Slide Show*
d. *Navigasi*
e. *Hyperlink*
- ❸ Di bawah ini adalah submenu dari menu File, kecuali....
a. *New*
b. *Open*
c. *Cut*
d. *Print*
e. *Save*
- ❹ Untuk menyimpan file digunakan icon...
a. *Save*
b. *Open*
c. *New*
d. *Close*
e. *Print*
- ❺ Di bawah ini adalah submenu dari menu Edit, kecuali....
a. *Duplicate*
b. *Slide Show*
c. *Copy*
d. *Clear*
e. *Replace*
- ❻ Di bawah ini adalah submenu dari menu *View* dalam *PowerPoint*, kecuali....
a. *Duplicate Slide*
b. *Slide Sorter*
c. *Normal*
d. *Notes Pages*
e. *Task Pane*
- ❼ Di bawah ini adalah contoh program pembuat presentasi, kecuali....
a. *Ms. Power Point*
b. *Macromedia Action 3D*
c. *Autowerestar*
d. *Macromedia Flash*
e. *Corel Draw*
- ❽ Untuk memberikan efek keterampilan teks, pada saat slide ditampilkan dapat dilakukan
a. *Slide show-Custom Animation*
b. *Slide show-Set up Show*
c. *Slide show - Animation Schemes*
d. *View – Slide – Sorter*
e. *Slide show-View show*
- ❾ Untuk membuat sebuah presentasi, kalian bisa melakukannya melalui *Blank Presentasi*, *Design Template*, *Auto Content Wizard*. *Blank Presentasi*, *Design Template*, *Auto Content Wizard* berada di dalam....
a. *Menu Bar*
b. *Header and Footer*
c. *Task Pane*
d. *Slide Master*
e. *Toolbar*
- ❿ Perpindahan *slide* yang satu dengan *slide* yang lain serta waktu perpindahan disebut....
a. *Mailmerge*
b. *Hyperlink*
c. *Embedded*
d. *Transisi*
e. *Interval*
- ⓫ Presentasi yang dicetak ke printer disebut...
a. *Soft Hand*
d. *Hand Out*

- b. *Jack Out* e. *Ear Out*
c. Cetakan
- 12 Waktu tayang slide dalam presentasi dapat diatur dengan fasilitas...
a. *Mailmerge* d. *Transisi*
b. *Hyperlink* e. *Interval*
c. *Embeded*
- 13 Untuk menampilkan slide ada dua cara, yaitu otomatis dan manual. Bila akan mengatur, maka anda klik pada view pilih...
a. *Slide show*
b. *Zoom*
c. *Master*
d. *Header and Footer*
e. *Ruler*
- 14 Pada *toolbar Formating*, ikon *Font Size* digunakan untuk...
a. pilihan jenis font
b. rata bawah atas teks
c. pilihan ukuran font
d. rata tengah obyek teks
e. huruf tebal
- 15 Nama Perusahaan Piranti Lunak pembuat program *Flash* adalah ...
a. *Adobe* d. *Macromedia*
b. *Microsoft* e. *Nullsoft*
c. *Apple*
- 16 Di bawah ini nama program-program yang dibuat untuk membantu pekerjaan manusia dalam mendesain animasi, adalah ...
a. *Winamp* d. *Dreamweaver*
b. *Winzip* e. *Paint*
c. *Flash*
- 17 Di bawah ini nama program-program yang dibuat untuk membantu pekerjaan manusia dalam mendesain, kecuali ...
a. *Camtasia* d. *Dreamweaver*
b. *Swish* e. *Firework*
c. *Flash*
- 18 Teknologi yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar yaitu ...
a. *Morphing* d. *Bitmap*
b. *Jpeg* e. *Vector*
c. *Vector Graphics*
- 19 Teknologi yang digunakan untuk membuat grafik, dari kumpulan titik-titik yaitu ...
a. *Morphing* d. *Bitmap*
b. *Raster* e. *Vector*
c. *Vector Graphics*
- 20 Istilah untuk proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu, adalah ...
a. Animasi d. *Morphing*
b. *Render* e. *Video*
c. Efek
- 21 Tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi disebut dengan ...
a. *TaskPane* d. *Plot*
b. *Toolbar* e. *Keyframe*
c. *Timeline*
- 22 Bentuk dasar dari animasi adalah ...
a. Video
b. Gambar
c. Timeline
d. Animasi frame per frame
e. Tweening
- 23 *Motion Tweening* disebut juga dengan ...
a. Video
b. Animasi Gambar
c. Animasi gerak
d. Animasi frame per frame
E. Animasi Diam

- 24 Koleksi dalam *Flash* yang digunakan untuk membuat atau atau menggambar, memilih dan memanipulasi isi stage dan timeline, disebut...
- a. *TaskPane*
 - b. *Toolbar*
 - c. *Timeline*
 - d. *Plot*
 - e. *Keyframe*
- 25 Berikut ini adalah contoh-contoh presentasi, kecuali....
- a. Pembaca berita di TV
 - b. Dosen yang mengajar
 - c. Tenaga penjual yang sedang menawarkan produk
 - d. Orang yang sedang mengaktifkan ponsel
 - e. Orang yang membaca koran

B. Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan di bawah ini.

- 1 Sebutkan dan jelaskan 3 (tiga) submenu file yang terdapat dalam program Ms. PowerPoint!
- 2 Sebutkan bagian-bagian dari *tool box* pada program *Flash*!
- 3 Sebutkan dua kelebihan dari program *Flash*!
- 4 Tuliskan langkah-langkah untuk menambah *keyframe* pada *timeline*!
- 5 Tuliskan langkah-langkah untuk membuat *Motion Tween*!
- 6 Tuliskan langkah-langkah membuat animasi frame per frame!
- 7 Jelaskan kegunaan fasilitas-fasilitas dibawah ini !
 - a. Diagram
 - b. Grafik
 - c. Presentasi
- 8 Jelaskan kegunaan fasilitas-fasilitas dibawah ini !
 - a. *Stagee*
 - b. *Timeline*
- 9 Jelaskan istilah di bawah ini !
 - a. *Action Script*
 - b. Animasi
- 10 Sebutkan langkah-langkah membuat proyek baru dalam *Flash*!

Glosarium

Account: Data tentang seseorang atau objek yang menyimpan berbagai informasi tentang seseorang atau objek yang dimaksud.

Action Script: Kode-kode program dalam Flash digunakan untuk mengontrol jalannya suatu animasi agar animasi yang dibuat menjadi lebih atraktif dan menarik.

Ambiguous: Arti dari kata yang tidak mutlak atau tepat.

Animasi: Hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak

Annotation: Tool yang dapat digunakan untuk memberi komentar berupa note maupun suara.

Attachment : Fasilitas dari e-mail untuk melampirkan file dengan berbagai format.

Autofill: Istilah yang digunakan untuk mengisi baris dengan secara otomatis.

Backup: Cadangan dari suatu file atau database.

Bitmap: Gambar yang berbasiskan piksel, merupakan format gambar pada umumnya.

Block: Istilah yang digunakan untuk memilih data. **Bentuk Vektor:** Suatu bentuk yang terbuat dari titik-titik yang disebut titik Anchor dan dihubungkan dengan segmen-segmen.

Canvas: Bidang kerja kita, halaman kerja tempat kita menggambar.

Clipping Path: Bagian dari Layer Vektor yang menampilkan bentuk Vektor yang kita buat.

Desain grafis: Bentuk komunikasi visual dengan menggunakan gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan efektif

Diagram: Sebuah objek untuk menampilkan (biasanya) sebuah struktur organisasi, garis komando

tugas, dan alur proses kerja.

Elegan: Berpenampilan menarik dan enak dipandang dan sederhana.

Ergonomis: Ilmu terapan yang menjelaskan interaksi antara manusia dengan tempat kerjanya.

Fill Pixel: Sifat dari Vektor yang akan membuat bentuk Vektor pada layer yang sedang aktif, tidak membuat layer baru.

Foreground: Bagian depan dari gambar.

Frame: Suatu istilah yang digunakan untuk membuat adegan objek pada Flash

Gambar: Sebuah objek yang digunakan untuk menampilkan efek visual

Gambar 3D: Bentuk dari objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi

Gardient: Tingkatan, pada Photoshop biasa digunakan untuk tingkat ketebalan warna.

Grafik: Sebuah objek yang berupa model tampilan visual untuk menampilkan data angka dalam bentuk garis batang (*bar*) atau lingkaran (*pie*)

Grouping: Pengelompokan objek yang berbeda sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh.

Ikon: Sebuah gambar kecil yang diciptakan agar memudahkan manusia mengakses perintah-perintah yang ada pada sebuah software

Install: Memasang perangkat lunak pada komputer

Layer: Seperti lapisan yang masing-masing lapisan dapat kita gambar sesuka kita.

Menu: Suatu objek yang di dalamnya merupakan perintah-perintah yang dapat digunakan untuk mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan dengan menggunakan piranti lunak.

Mode Blend: Mode yang digunakan untuk mencampurkan warna Layer pada

Layer atau gambar di bawahnya.

Objek: Suatu masukkan yang digunakan untuk menambah fungsionalitas dari program yang dibuat

Opacity: Bagian untuk kita mengatur seberapa transparan sebuah layer.

Orgonomis:

Palette: Panel-panel pada Photoshop yang digunakan untuk memonitor atau memodifikasi gambar.

Path: Jalur atau gambaran kasar dari sebuah gambar.

Pixel: Suatu ukuran, biasa untuk mengukur gambar dan tampilan pada monitor.

Portrait: Posisi kertas yang tegak atau vertical

Poster: Desain grafis yang memuat gambar dan huruf pada kertas berukuran besar yang digunakan untuk mencari perhatian atau memberi pengumuman.

Presentasi: adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin. Berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan acara politik, presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis. Tujuan dari presentasi bermacam-macam, misalnya untuk membujuk (biasanya dibawakan oleh wiraniaga), untuk memberi informasi (biasanya oleh seorang pakar), atau untuk meyakinkan (biasanya dibawakan oleh seseorang yang ingin membantah pendapat tertentu).

Property: Hal yang dimiliki oleh suatu objek dan menjadi identitas dari objek tersebut. Properti satu objek dengan objek lain dapat mempunyai nilai yang berbeda.

Rasterize: Perintah yang digunakan mengubah Layer Vektor menjadi Layer

biasa.

Resolusi: Kualitas suatu gambar dilihat dari detail gambar.

Stage: Area persegi empat yang merupakan tempat membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.

Table: Tabel

Task Pane: Panel perintah yang dibutuhkan untuk tugas tertentu

Timeline: Tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi.

Tool: Piranti atau perangkat yang dapat melakukan suatu fungsi.

Vektor: Suatu objek yang didefinisikan dengan besaran dan arah.

I ndeks

A

Action Palette	86
Action Script	255
Animasi	259-261
Anchor	127
Annotation	79,83
Arrange	95
Art History Brush	81,

B

Background	75,79,81, 83,85,92, 91,102,103, 106,135
Bitmap	3,21,37,61, 64-66
Blur Tool	79,81,82
Brush Palette	130,
Brush Tool	79,80,81, 121,129,130
Burn Tool	82

C

Canvas	104,105
Channels Palette	87
Character Palette	99,100
Clipping Path	126
Clone Stamp Tool	81
Color Palette	83,85
Color Sample Tool	82
Crop Tool	79,80,115,116

D

Dodge Tool	79,82
Diagram	220,224
Duplicate Channel	120

E

Eraser Tool	79,81
Eyedropper Tool	79,82,83,85

F

Frame	259
Flash	255
Foreground	81,83,85,104,106,121

G

Gambar	203,207
Gradient	79,81,125-127

Grouping	21,41,43,51
----------	-------------

H

Hand Tool	83,
Healing Tool	79-81
History Brush Tool	79,81
History Palette	83,86,
Horizontal Type Tool	97
Horizontal Type Mask	100-103

I

Icon	152,170
Info Palette	84

L

Lasso Tool	79,80,116-118
------------	---------------

M

Magic Eraser Tool	81
Magic Wand Tool	79,116,119, 121,122,129
Magnetic Lasso Tool	117,118
Marge Down	96,129
Marge Visible	96,
Marquee Tool	80,116
Menu	150-152,170
Measure Tool	83,
Move Tool	79,80,104, 118,112

N

Navigator Palette	83,84,91
-------------------	----------

O

Objek	267
Opacity	23,96,58,62,

P

Paintbrush Tool	79-80
Paint Bucket Tool	81
Palette Well	77-78
Paragraph Palette	99-100
Paragraph Type	97-98
Patch Tool	81
Path Selection Tool	79,82
Pattern Stamp Tool	81
Pencil Tool	80,129
Pen Tool	79,81,82,116,123,127
Point Type	97,98
Polygon Lasso	80,117,118

Poster	3,37,38,48
Powerpoint	143
Presentasi	148,210
Properties	93

R

Resolusi	62,63,
Rotate	104,105
Rasterize	92, 93

S

Shape Tool	79,125
Sharpen Tool	81
Slice Tool	79,80
Slice Selection Tool	80
Sponge Tool	85
Stage	258
Swatches Palette	85
Tool Presets Palette	86
Transform	101-103,128

T

Timeline	258-260, 268-270,280
Table	213
TaskPane	152

V

Vektor	1,3,7,37, 39,41-67,87
Vertical Type Tool	82,97,98, 100,104
Vertical Type Mask	100

W

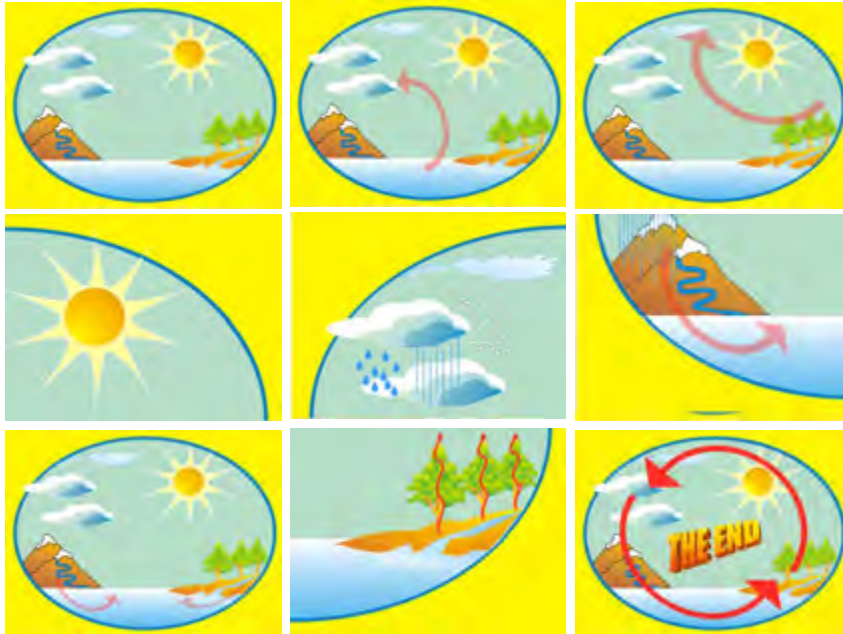
Wizard	122, 123, 140
--------	---------------

Z

Zoom Tool	79,83,18,
Zoom In	90,91
Zoom Out	91

Lampiran

[Drive:]\\lampiran\\kelas12\\bab5\\praktikum5.ppt



[Drive:]\\lampiran\\kelas12\\bab2\\tugas3.cdr



Daftar Pustaka

- 1 Adobe Creative Team , 2002, *Adobe Photoshop 7.0: Classroom in a Book*, Adobe Systems, Adobe Press, USA
- 2 Carole Boggs Matthews , *Microsoft Office PowerPoint 2003: Quick Steps*, McGraw-Hill Professional, USA
- 3 Daniel Giordan , 2002, *How to Use Adobe Photoshop 7*, Que Publishing, USA
- 4 Deke McClelland , 2002, *Photoshop 7 Bible*, John Wiley & Sons, Incorporated, USA
- 5 Ellen Finkelstein , 2003, *How to Do Everything with Microsoft Office PowerPoint 2003*, McGraw-Hill Professional, USA
- 6 *Encarta World Encyclopedia 2006*, Microsoft Corporation, USA
- 7 Heidi Steele, 2003, *Easy Microsoft Office Word 2003*, Que Publishing, USA
- 8 Ian Chandra K , 2003, *Memakai Coreldraw 12*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- 9 Jubilee Enterprise , 2007, *Kreasi Bingkai Coreldraw 12+cd*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- 10 Kurikulum 2006, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (Mts), Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Jakarta, Juni 2006.
- 11 Rick Altman , 2003, *Microsoft Office Powerpoint 2003 for Windows: Visual QuickStart Guide*, Peachpit, USA
- 12 Training Solutions (Firm), 2003, *Microsoft Office PowerPoint 2003 Step by Step*, Online Training Solutions, USA
- 13 Wahana Komputer, 2002, *Kamus Lengkap Dunia Komputer*, Penerbit Andi, Yogyakarta

- 14 www.britannica.com, agustus - November 2008
- 15 Wwww.kompas.com, agustus - November 2008
- 16 www.wikipedia.com, agustus - November 2008
- 17 www.blogger.com agustus - November 2008
- 18 www.google.com, agustus - November 2008
- 19 www.cnn.com agustus - November 2008
- 20 www.detik.com, agustus - November 2008
- 21 www.bbc.co.uk.com agustus - November 2008
- 22 www.intel.com agustus - November 2008
- 23 www.okezone.com, agustus - November 2008
- 24 www.youtube.com, agustus - November 2008
- 25 www.cnet.com agustus - November 2008
- 26 www.teachertube.com agustus - November 2008
- 27 www.microsoft.com agustus - November 2008
- 28 www.ilmukomputer.com, agustus - November 2008

Kunci Jawaban

Bab 1 (nomor ganjil)

Pengecekan Konsep

1. c 3. a 5. b 7. b 9. b

Pemahaman Konsep

1. Dua macam format citra, yaitu :

a. Format vektor

Citra yang dimodelkan dengan format vektor dihasilkan menggunakan deskripsi matematis untuk menentukan posisi, lebar dan arah bagaimana sebuah garis digambarkan. Citra dengan format vektor, objek dibentuk dari kumpulan garis.

b. Format bitmap

Citra dengan format bitmap dibentuk dari kumpulan titik berwarna yang pada akhirnya membentuk suatu gambar.

3. Bagian-bagian dari jendela CorelDRAW:

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 1. Title bar | 6. Color palette |
| 2. Menu bar | 7. Document navigator |
| 3. Toolbar | 8. Docker |
| 4. Toolbox | 9. Status bar |
| 5. Property bar | 10. Ruller |

5. Cara membuat objek berada di belakang objek yang lain:

Klik kanan pada objek yang akan diletakkan dibelakang objek yang lain, pilih order, kemudian pilih behind. Setelah itu, pointer akan berubah bentuk menjadi tanda panah, lalu klik pada objek lain yang akan diletakkan lebih ke depan.

7. Fungsi tombol Ctrl dalam pembuatan sebuah objek digunakan untuk membuat bentuk sempurna pada sebuah objek. Jika kita tidak menekan tombol Ctrl, dimungkinkan bahwa kita akan membuat bentuk persegi panjang atau ellipse, sedangkan dengan menekan tombol Ctrl, kita akan menghasilkan bentuk dengan sisi yang sama. Contoh penggunaan tombol Ctrl adalah dalam pembuatan objek persegi atau lingkaran.

9. Property bar merupakan bagian dalam jendela CorelDRAW yang memuat atribut dari suatu objek sehingga kita dapat mengganti nilai atribut tersebut dengan mudah. Yang dimaksud dengan atribut adalah sifat-sifat yang melekat dan menjadi ciri suatu objek. Contohnya objek persegi mempunyai atribut warna garis, panjang, lebar, ketebalan garis, dan lain-lain.

Bab 2 (nomor ganjil):

Pengecekan Konsep

1. c 3. b 5. a 7. c 9. a

Pemahaman Konsep

1. Fungsi break curve appart digunakan untuk memecah sebuah objek bertipe kurva menjadi

bagian-bagian yang terpisah.

3. Untuk memasukkan gambar dalam format bimap, kita harus melakukan import. Caranya: klik file, kemudian pilih import. Setelah muncul kotak dialog, pilih file yang akan dimasukkan ke dalam lembar kerja. Langkah terakhir, tekan import.

5. Perbedaan eraser tool dan knife tool adalah

Eraser tool digunakan untuk menghapus bagian dalam sebuah objek sehingga ada bagian yang hilang dalam objek tersebut. Sedangkan knife tool digunakan untuk memotong sebuah objek sehingga tidak ada bagian yang hilang dalam sebuah objek yang dipotong.

7. Empat macam jenis penggunaan artistic media tool:

1. Preset: digunakan untuk membuat bentuk artistic yang acak sesuai dengan jalur yang dibuat dan bentuk yang dipilih dalam preset stroke list.

2. Brush: menghasilkan gambar berwarna sesuai dengan tipe yang telah dipilih pada brush stroke list dan jalur yang dibuat.

3. Calligraphic: digunakan untuk membuat gambar atau garis seperti pada saat kita menulis menggunakan kuas untuk membuat tulisan kaligrafi.

4. Pressure: hampir mirip seperti calligraphic, tetapi pada jenis ini kita menghasilkan tulisan menggunakan pulpen atau pensil.

9. Keterangan dari bagian yang ditunjuk:

- a. font list: digunakan untuk mengubah tipe huruf pada sebuah teks
- b. font size: digunakan untuk mengatur ukuran huruf pada sebuah teks
- c. bold: digunakan untuk mempertebal teks
- d. italic: digunakan untuk membuat teks menjadi miring
- e. underline: digunakan untuk menggarisbawahi sebuah teks.

Bab 3 (nomor ganjil)

Pengecekan Konsep

1. d 3. b 5. c 7. d 9. b

Pemahaman Konsep

1. Bagian dari Photoshop yang berisi menu-menu atau perintah-perintah yang disediakan Photoshop untuk menyimpan, memanipulasi gambar, dan lain-lain. Pada Photoshop 7, Menu Bar terdiri dari Menu, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window, dan Help.

3. Blur Tool adalah Tool yang digunakan untuk mengaburkan sisi gambar yang tajam. Submenunya adalah Sharpen Tool dan Smudge Tool. Sharpen Tool adalah Tool yang digunakan

untuk menegaskan atau menajamkan sisi gambar yang kabur, sedangkan Smudge Tool adalah Tool yang digunakan untuk meratakan atau mengaburkan bagian gambar tertentu.

yang digunakan untuk meratakan atau mengaburkan bagian gambar tertentu.

5. Melalui Layer Palette dan melalui pilihan Layer pada menu bar.
7. Tidak sama, Opacity digunakan untuk mengatur tingkat transparansi (tingkat tembus pandang), semakin sedikit Opacity maka Layer akan semakin transparan (tembus pandang). Sedangkan Fill digunakan untuk mengatur banyaknya pixels pada sebuah Layer, semakin rendah Fill maka akan semakin sedikit.
9. Transform Selection digunakan untuk menjadikan teks tersebut menjadi suatu objek, sehingga dapat diperbesar atau diperkecil.

Bab 4 (nomor ganjil)

Pengecekan Konsep

1. b 3. c 5. d 7. b 9. d

Pemahaman Konsep

1. Lasso Tool, Polygon Lasso Tool dan Magnetic Lasso Tool. Lasso Tool untuk membuat seleksi dengan bebas, tetapi untuk menggunakan tool ini membutuhkan ketelitian serta keterampilan tangan yang baik dalam menggerakkan mouse. Polygon Lasso Tool digunakan untuk membuat seleksi dengan berbentuk lurus. Sedangkan, untuk kasus seperti ini, kalian juga dapat menggunakan Magnetic Lasso Tool, yaitu menyeleksi berdasarkan perbedaan pixel.
3. Untuk mengatur tingkat pencahayaan pada gambar, sehingga kita dapat membuat menjadi semakin kontras atau bahkan sebaliknya.
5. Bentuk Vektor adalah suatu bentuk yang terbuat dari titik-titik yang disebut titik Anchor dan dihubungkan dengan segmen-segmen. Ada dua macam bentuk Vektor, yaitu bentuk Vektor Geometris dan bentuk Vektor Khusus. Bahkan kita dapat membuat bentuk vektor sendiri menggunakan Pen Tool.
7. Supaya dapat kita perlakukan seperti Layer pada umumnya.
9. Jika Color Dodge menambahkan terang warna dasar untuk merefleksikan warna blend dengan mengurangi kontras, sedangkan Linear Dodge dengan meningkatkan brightness.

Permainan :

1. Pencil 3. Lasso Tool 5. Crop Tool
7. Level 9. Paths

Semester Ganjil

Pengecekan Konsep

1. d 3. c 5. c 7. d 9. b

Pemahaman Konsep

1. Cara pertama untuk menjalankan program

CorelDRAW adalah

klik start, program file, kemudian pilih CorelDRAW 12

cara kedua yaitu dengan mengklik shortcut

CorelDRAW12 yang terletak di desktop

3. (pilih 4 saja) freehand tool, bezier tool, artistic media tool, polyline tool, pen tool, interactive connector tool, dimension tool, 3 point curve tool

5. Bagian-bagian yang ditunjuk yaitu

a: Menu bar d: propertise bar
b: Document Navigator e: toolbar
c: toolbox

7. Horizontal Type Tool, digunakan untuk menulis dengan orientasi horisontal

- Vertical Type Tool, digunakan untuk menulis dengan orientasi vertikal

- Horizontal Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi dari tulisan dengan orientasi horisontal

- Vertical Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi dari tulisan dengan orientasi vertikal

9. Kita dapat melakukan modifikasi kuas yang kita gunakan untuk brush. Modifikasi tersebut diantaranya adalah modifikasi Texture, Scattering, Dual Brush, Smoothing, dan masih banyak lagi.

Uji Kompetensi Semester Ganjil (nomor ganjil)

Pengecekan Konsep

1. d

3. c

5. c

7. d

9. b

Pemahaman Konsep

1. Cara pertama untuk menjalankan program CorelDRAW adalah klik start, program file, kemudian pilih CorelDRAW 12
cara kedua yaitu dengan mengklik shortcut CorelDRAW12 yang terletak di desktop

3. (pilih 4 saja) freehand tool, bezier tool, artistic media tool, polyline tool, pen tool, interactive connector tool, dimension tool, 3 point curve tool

5. Bagian-bagian yang ditunjuk yaitu

a: Menu bar
b: Document Navigator
c: toolbox
d: propertise bar
e: toolbar

7. Horizontal Type Tool, digunakan untuk menulis dengan orientasi horisontal

- Vertical Type Tool, digunakan untuk menulis dengan orientasi vertikal

- Horizontal Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi dari tulisan dengan orientasi

horizontal

- Vertical Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi dari tulisan dengan orientasi vertikal

9. Kita dapat melakukan modifikasi kuas yang kita gunakan untuk brush. Modifikasi tersebut diantaranya adalah modifikasi Texture, Scattering, Dual Brush, Smoothing, dan masih banyak lagi.

Bab 5 (nomor ganjil)

Pengecekan Konsep

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. d | 3. d | 5. a | 7. a | 9. b |
| 11. a | 13. a | 15. b | 17. e | 19. d |
| 21. a | 23. c | 25. E | | |

Pemahaman Konsep

1. Untuk memasukkan suara dalam presentasi, gunakan perintah sebagai berikut:
 1. Pilih menu: Insert -> Object. Kemudian pada bagian object type pilih Wavesound kemudian klik OK., sehingga akan tampil kotak dialog Sound Object.
 2. Pilih menu: Edit -> Insert File, pilih direktori serta nama objek musik yang akan kamu masukkan (file yang dimasukkan harus berekstensi .wav).
 3. Klik tombol Open
 4. Untuk mendengarkan suara klik tombol Play
 5. Jika kalian sudah selesai dari objek suara ini, pilih menu File -> Exit and Return to Presentation.
 6. Untuk mengetahui apakah suara tersebut berhasil masuk ke dalam presentasi kamu, perhatikan icon suara kecil yang terdapat pada presentasi yang kamu buat.
3. Animation trigger adalah suatu fitur di dalam Microsoft PowerPoint yang memungkinkan satu atau lebih animasi dilakukan saat dilakukan klik terhadap suatu objek tertentu (yang menjadi trigger-nya).
5. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat presentasi
 - Penentuan Tema dan Tujuan secara Spesifik
 - Penyusunan kerangka materi presentasi yang baik

CorelDRAW12 yang terletak di desktop

3. (pilih 4 saja) freehand tool, bezier tool, artistic media tool, polyline tool, pen tool, interactive connector tool, dimension tool, 3 point curve tool
5. Bagian-bagian yang ditunjuk yaitu
 - a: Menu bar
 - d: propertise bar
 - b: Document Navigator
 - e: toolbar
 - c: toolbox
7. Horizontal Type Tool, digunakan untuk menulis dengan orientasi horizontal
 - Vertical Type Tool, digunakan untuk menulis

dengan orientasi vertikal

- Horizontal Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi dari tulisan dengan orientasi horizontal
 - Vertical Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi dari tulisan dengan orientasi vertikal
9. Kita dapat melakukan modifikasi kuas yang kita gunakan untuk brush. Modifikasi tersebut diantaranya adalah modifikasi Texture, Scattering, Dual Brush, Smoothing, dan masih banyak lagi.

Bab 6 (nomor ganjil)

Pengecekan Konsep

- | | | | | |
|------|------|------|------|------|
| 1. a | 3. a | 5. a | 7. c | 9. c |
|------|------|------|------|------|

Pemahaman Konsep

1. Tools, View, Colors, dan Options
3. Untuk menambah keyframe pada timeline, sorot frame dan kemudian lakukan satu dari beberapa cara berikut ini :
 - Klik kanan dan pilih Insert Keyframe.
 - Pilih Insert | Keyframe dari menu.
 - Tekan F6 pada keyboard.
5. Di bawah ini akan ditunjukkan proses pembuatan animasi frame per frame :
 1. Sorot frame dimana Kamu akan memulai animasi frame per frame.
 2. Jika belum berupa sebuah keyframe, buatlah menjadi keyframe dengan cara memilih menu Insert | Keyframe (F6).
 3. Gambarlah atau impor gambar pertama Kamu dari urutan gambar pada keyframe ini.
 4. Kemudian klik frame selanjutnya dan buatlah menjadi keyframe yang lain. Rubahlah isi dari keyframe ini dengan gambar berikutnya.
 5. Lakukan penambahan keyframe dan perubahan isinya sampai Kamu memperoleh animasi yang utuh. Pada akhirnya teslah animasi Kamu dengan kembali ke frame pertama dan kemudian pilih menu Control | Play.

Teka-Teki Silang

- | | | | |
|----------|----------|---|---|
| 1. movie | 2. Frame | 3 | . |
| Timeline | | | |

Uji Kompetensi Semester Genap

Pengecekan Konsep

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. d | 3. a | 5. a | 7. e | 9. c |
| 11. d | 13. c | 15. a | 17. a | 19. d |
| 21. c | 23. c | 25. d | | |

Pemahaman Konsep

1. ➤ New : Perintah yang digunakan untuk membuat file baru
- Open : Perintah

- yang digunakan untuk membuka file yang pernah dibuka sebelumnya
- **Close** : Perintah yang digunakan untuk menutup file yang sekarang dibuka
 - **Save** : Perintah yang digunakan untuk menyimpan file
 - **SaveAs** : Perintah yang digunakan untuk menyimpan file yang berbeda
 - Dalam format yang berbeda
 - **Save as Web Page** : Perintah yang digunakan untuk menyimpan file dalam bentuk web
 - **File Search** : Perintah yang digunakan untuk mencari file yang pernah disimpan
 - **Permission** : Perintah yang digunakan untuk menetapkan akses yang bisa memodifikasi atau membuka file presentasi yang dibuat.
 - **Package for CD** : Perintah yang digunakan untuk membuat paket CD Presentasi
 - **Web Page Preview** : Perintah yang digunakan untuk melihat tampilan file dalam bentuk halaman Web
3. Beberapa kelebihan Flash antara lain:
- Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
 - Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena Flash menggunakan teknologi Vector Graphics yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar bitmap seperti bmp, jpg dan gif yang gambarnya akan pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
 - Waktu loading (kecepatan gambar atau animasi muncul atau loading time) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya, seperti animated gifs dan java applet.
 - Mampu membuat website yang interaktif, karena pengguna (user) dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian lain dari halaman web atau movie, memindahkan objek, memasukkan informasi di form.
 - Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs web.
 - Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah frame antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
 - Mudah diintegrasikan dengan program Macromedia yang lain, seperti Dreamweaver, Fireworks, dan Authorware, karena tampilan dan tool yang digunakan hampir sama.
 - Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi-server (server side scripting) seperti CGI, ASP dan PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data web.
 - Lingkup pemanfaatan luas, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web banner, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain.
5. Langkah-langkah membuat sebuah motion tween adalah
1. Sorot frame di mana Kamu ingin membuat animasi. Jika belum berupa sebuah keyframe maka rubahlah menjadi keyframe.
 2. Gambar atau imporlah gambar yang Kamu ingin lakukan animasi. Kamu hanya dapat melakukan animasi pada group, simbol, dan teks yang dapat diedit.
 3. Sorot frame dimana animasi akan berakhir. Rubah frame ini menjadi sebuah keyframe dengan memilih menu Insert | Keyframe.
 4. Pindahkanlah gambar dalam stage ke tempat yang ingin dituju. Ingatlah Kamu tidak hanya dapat menggerakkan gambar, Kamu juga bisa melakukan putaran, merubah ukuran, dan merubah efek warna.
 5. Klik kanan pada sebuah frame di antara kedua keyframe dan pilih Create Motion Tween. Testlah animasi Kamu.
6. Jika Kamu ingin mengubah properties motion tween, klik pada salah satu frame yang berada di antara kedua keyframe untuk membuka kotak dialog Frame Properties. Pilih tab Tweening. Kamu dapat melakukan perubahan properties.
7. Istilah
- Diagram** : Sebuah objek untuk menampilkan (biasanya) sebuah struktur organisasi, garis komando tugas, dan alur proses kerja.
 - Grafik** : Sebuah objek yang berupa model tampilan visual untuk menampilkan data angka dalam bentuk garis batang (*bar*) atau lingkaran (*pie*)
 - Presentasi** : Adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin. Berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan acara politik, presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis. Tujuan dari

presentasi bermacam-macam, misalnya untuk membujuk (biasanya dibawakan oleh wiraniaga), untuk memberi informasi (biasanya oleh seorang pakar), atau untuk meyakinkan (biasanya dibawakan oleh seseorang yang ingin membantah pendapat tertentu).

9. Istilah

Action Script : Kode-kode program dalam Flash digunakan untuk mengontrol jalannya suatu animasi agar animasi yang dibuat menjadi lebih atraktif dan menarik.

Animasi : Hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak

ISBN 978-979-095-262-1 (no. jilid lengkap)
ISBN 978-979-095-272-0 (jil. 3b)

Buku teks pelajaran ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah ditetapkan sebagai buku teks pelajaran yang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui **Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2009, tanggal 12 Agustus 2009.**

*Harga Eceran Tertinggi (HET) *Rp18.390,00*

Diunduh dari BSE.Mahoni.com